11 ELŐZETES » 23 TESZT » 4 INTERJÚ » 6 VIDEOTESZT » MAGYAR NYELVŰ TELJES JÁTÉK

PC GURU

M... SZÁG LEGOLVASOTTABB
J... ZINJA

TELJES JÁTÉK:
ARCANIA: FALL OF SETARRIF
MAGYAR FELIRATOS, STEAMES TELJES JÁTÉK
A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

▸ 4 OLDALAS TESZT

METRO: LAST LIGHT

ISMÉT VISSZATÉRTÜNK AZ ATOMHÁBORÚ UTÁNI METRÓALAGUTAKBA, ÉS MEG VAGYUNK ELÉGEDVE AZZAL, AMIT A MÉLYBEN TALÁLTUNK

A SÖTÉT LOVAG LEGKEMÉNYEBB ÉJSZAKÁJA

BATMAN ARKHAM ORIGINS

ELŐZETES ÉS FEJLESZTŐI INTERJÚ 6 OLDALON!

1995 Ft 2013. 05.
13005
9 771217 638003

▸ 2 OLDALAS TESZT

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

VAJON EGY NINTENDO 3DS-ES JÁTÉK PORTJA KÉPES MEGHÓDÍTANI A PC-KET ÉS A NAGY KONZOLOKAT? TESZTÜNKBŐL KIDERÜL!

ÖSSZESEN 35 JÁTÉK

FAR CRY 3: BLOOD DRAGON

FIFA 14

INJUSTICE: GODS AMONG US

PAYDAY 2

» MINECRAFT ROVAT » KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ

A PC GURU MAGAZIN LEGÚJABB ELŐFIZETŐI AKCIÓI

ÉVES, FÉLÉVES ÉS NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉS VÁLASZTHATÓ BÓNUSZ PC-S JÁTÉKKAL!

PC-S SPLINTER CELL: BLACKLIST UPPER ECHELON KIADÁS A PC GURU MAGAZIN ELŐFIZETÉS MELLÉ

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉS	FÉLÉVES ELŐFIZETÉS	ÉVES ELŐFIZETÉS
3 lapszám	6 lapszám	12 lapszám
ÚJ ELŐFIZETŐKNEK: **12.990 Ft**	ÚJ ELŐFIZETŐKNEK: **16.990 Ft**	ÚJ ELŐFIZETŐKNEK: **23.990 Ft**
HOSSZABBÍTÁSSAL: **11.990 Ft**	HOSSZABBÍTÁSSAL: **15.990 Ft**	HOSSZABBÍTÁSSAL: **22.990 Ft**

A PC Guru előfizetés mellé a **Splinter Cell: Blacklist Upper Echelon** kiadását biztosítjuk az előfizetőinknek, ami az alábbi bónuszokat tartalmazza: **Dead Coast** bónuszpálya (letölthető tartalom), **extra játékbeli tárgyak** (arany éjjellátó, szellemcsizma, Upper Echelon öltözet – letölthető tartalmak), **poszter**, és egy különleges **SCB Karambit 4 GB-os USB-kulcs.**

PC-S METRO: LAST LIGHT LIMITED EDITION KIADÁS A PC GURU MAGAZIN ELŐFIZETÉS MELLÉ

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉS	FÉLÉVES ELŐFIZETÉS	ÉVES ELŐFIZETÉS
3 lapszám	6 lapszám	12 lapszám
ÚJ ELŐFIZETŐKNEK: **10.990 Ft**	ÚJ ELŐFIZETŐKNEK: **14.990 Ft**	ÚJ ELŐFIZETŐKNEK: **21.990 Ft**
HOSSZABBÍTÁSSAL: **9.990 Ft**	HOSSZABBÍTÁSSAL: **13.990 Ft**	HOSSZABBÍTÁSSAL: **20.990 Ft**

A PC Guru előfizetés mellé a **Metro: Last Light Limited Edition** kiadását biztosítjuk az előfizetőinknek, ami az alábbi bónuszokat tartalmazza: **Ranger Mode** (ami egyébként csak fizetős DLC-ként érhető el), plusz a csomag részét képezi egy **különleges orosz puska**, és **100 katonai lőszer.**

Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a webshop! www.pcguru.hu/elofizetes
Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a 06-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (I{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre, ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok víruselleňőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

- KELLEMES MEGLEPETÉSEK
- ISMÉT „GŐZÖLÖG" A TELJES JÁTÉK

Áprilisban is átsöpört rajtunk egy játékcunami

Múlt hónapban egy nyugodt áprilisért fohászkodtam, ám ez csak részben valósult meg. Szerencsére a **2013/04**-es számunkkal semmi galiba nem volt, hibát alig ejtettünk, időben megtörtént a postázás, és a DVD-vel sem volt probléma, ráadásul rengeteg pozitív visszajelzést kaptunk a teljes játékunkat illetően, pedig a stratégiák manapság már nem számítanak olyan népszerűnek. Szóval minden jól alakult, a „nyugalmat" csak az zavarta meg, hogy megint elképesztő mennyiségű játékot kellett feldolgoznunk, ami számotokra ugyan jó hír, de nekünk egy pont után már mérlegelnünk kellett, hogy mi kerüljön a rendelkezésünkre álló oldalakra. Ha ránéztek a tartalomjegyzékre, akkor látni fogjátok, hogy a nagyobb nevek (**Batman: Arkham Origins, FIFA 14, Metro: Last Light, Dead Island: Riptide**) mellett számos csemege is akadt a hálónkba, és bizony volt közte pár olyan példány is, amit helyhiány miatt muszáj volt eltolnunk a következő számra – de legalább biztosak lehettek benne, hogy júniusban sem lesz panasz a tartalomra. Röviden szólva nem unatkoztunk, és remélhetőleg ti sem fogtok, miután a kezetekbe veszitek a friss Gurut.

Ahogy öt héttel ezelőtt ígértem, folytatjuk a steames játékok sorát, amiben ezúttal az **ArcaniA: Fall of Setarrif** került sorra. Ez a program az **ArcaniA: Gothic 4** önállóan is futtatható kiegészítője, és hazánkban a dobozos verzió magyar felirattal került forgalomba. A teljes játékok megszerzése nem egyszer meglehetősen nyögvenyelős feladat, azonban ezúttal egy kivételesen kellemes fejleményről számolhatok be nektek. A játékot biztosító céggel a **steames változatra** szólt a szerződésünk, ám alapból ez a verzió nem tartalmazta a magyar lokalizációt – mikor ez kiderült, nem örültünk a hírnek, de nem volt mit tenni. A programot természetesen úgy kértük, hogy a DVD-mellékletről is telepíthető legyen, így a partnereink készítettek nekünk egy úgynevezett **„Steam master"** verziót, és legnagyobb meglepetésünkre végül úgy döntöttek, hogy csak a ti kedvetekért beleteszik a magyar feliratot (ami mostanra már a Steamen is alapból elérhető), így végül mégis lokalizált teljes játékkal kedveskedhetünk nektek. Az **ArcaniA**-hoz és a magazinhoz ezúttal is jó szórakozást kívánok mindenkinek, és már most szólok, hogy júniusban is érdemes lesz velünk tartanotok, ugyanis ismét különleges ínyencfalatokkal készülünk. Addig is, mint mindig…

…A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

A HÓNAP JÁTÉKA

Far Cry 3: Blood Dragon

Megérkezett az idei év egyik legviccesebb játéka, amit két oldalon mutatunk be nektek. Retrofuturisztikus őrület mindenkinek!

A HÓNAP TESZTJE

Metro: Last Light

Ismét visszatértünk a metróalagutak világába, és nem csalódtunk a látottakban. Négyoldalas tesztünkből mindent megtudhatsz!

A HÓNAP ELŐZETESE

Batman: Arkham Origins

Batman idén ismét visszatér, hogy egy korai kalandját játszhassuk végig. Négyoldalas előzetes és exkluzív interjú!

Gondolkodunk rajta, hogy újraélesztjük a PC Guru tábor hagyományát, és már most gyűjtjük az ötleteket, hogy mivel lehetne elszórakoztatni az olvasókat egy egész héten keresztül. Szerinted mi lenne a legkézenfekvőbb program?

Bate

Szerintem mindenképpen kellene szakács- és kávéfőző versenyt indítani, ahol mindenki megmutathatja, hogy mit is tud. Aztán ha megvan a nyertes, akkor azonnal fel is ajánlanánk neki egy állást, aminek köszönhetően folyamatosan kamatoztathatná a tudását a szerkesztőségben.

Miguel

Rock Band és focibajnokság helyett azt mondjuk megnézném, ahogy Chris hősiesen leküzdi a zsákbanfutást, vagy ahogy hátrakötött kézzel próbál beleharapni a feje fölé kötött virslibe. De ha csak Midnite lesz meg vizespóló, hát vigye kutya, azzal is beérem.

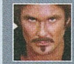
Chris

Kitalálhatunk mi itt mindenféle érdekességet, mint az orrbetörésre kiválóan alkalmas zsákban futás, vagy a bokatörő foci, de úgyis tudjuk, mint szeretnének a mi olvasóink: egész nap aludni, amíg be nem sötétedik. Ekkor ugyanis már nem süt a monitorba a nap, és végre lehet játszani hajnalig.

JohnBart

Egy versenyt kéne szervezni, amiből kiderülne, hogy ki tekeri a legjobban a kormányt a Euro Truck 2-ben, ki driftel a legszebben kombájnnal a Farming Simulatorben, és ki töri el a legkevesebb bordát szívtranszplantáció közben a Surgeon Simulator 2013-ban.

Wilson



Egyértelmű, hogy a PC Guru mindennapjainak bemutatása valós példákon keresztül. Chris például hónapok óta vágyik egy peonra, aki beszkennelné a régi számokat, és Peti is örülne annak, ha nem neki kéne kávét főznie, valahányszor csak Bate felteszi a lábát az asztalra, várva a kiszolgálást.

Midnite_

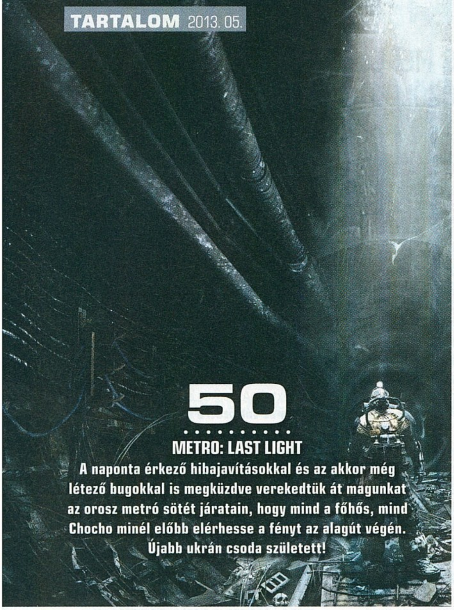
Nincs jobb közösségi élmény FPS-rajongóknak, mint egy kis katonai kiképzés – bemelegítésnek fekvőtámasz és futás, tájékozódás ismeretlen terepen, aztán erőltetett menet a lakásomig, ahol közösségi takarításban és ablakpucolásban tetőzne a program. Ez tetszene.

Chocho

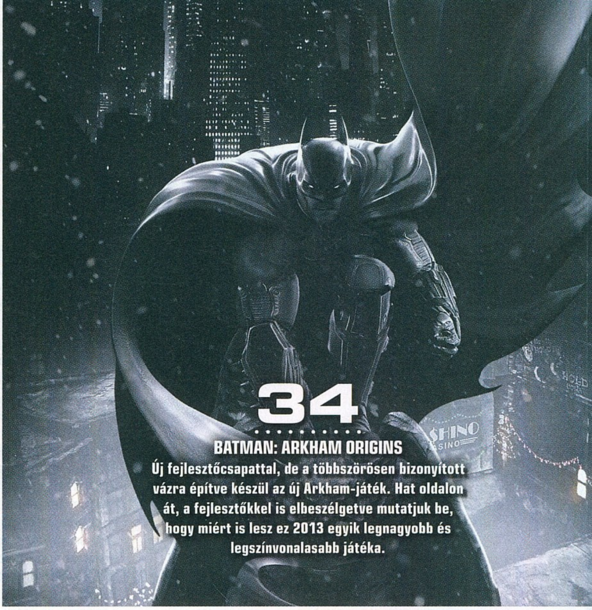
Kiváló program lenne szerintem, ha rendeznénk egy „Ki bírja tovább iPhone nélkül?" versenyt a kedves kollégák között, ugyanis mindig elcsodálkozom, hogy még akkor is képesek nyomkodni azt a vackot, amikor esznek, isznak, alszanak… De persze a sör is megteszi.

Mo

Szerintem kiváló ötlet volna a tábort a lapleadás időszakára időzíteni. A lelkes olvasók összedobnák az újságot az irodában izzadva, mi meg lógathatnánk a lábunkat naphosszat némi alko… úgy értem Bambi mellett a vízparton valahol. Mindenki jól járna, nem?



50
METRO: LAST LIGHT
A naponta érkező hibajavításokkal és az akkor még létező bugokkal is megküzdve verekedtük át magunkat az orosz metró sötét járatain, hogy mind a főhős, mind Chocho minél előbb elérhesse a fényt az alagút végén. Újabb ukrán csoda született!



34
BATMAN: ARKHAM ORIGINS
Új fejlesztőcsapattal, de a többszörösen bizonyított vázra építve készül az új Arkham-játék. Hat oldalon át, a fejlesztőkkel is elbeszélgetve mutatjuk be, hogy miért is lesz ez 2013 egyik legnagyobb és legszínvonalasabb játéka.

Tartalom

ELŐZETES

008 Hírek
012 Indie-hírek
014 The Castle Doctrine
015 Steam Marines
016 PAYDAY 2
018 Civilization V: Brave New World
022 Infinite Crisis
024 The Evil Within
026 Survarium
030 Dark Souls II
032 FIFA 14
034 Batman: Arkham Origins
040 Batman: Arkham Origins Blackgate

TESZT

042 Dead Island: Riptide
046 Warframe
048 Resident Evil: Revelations
050 Metro: Last Light
054 Far Cry 3: Blood Dragon
056 Shootmania Storm
058 Age of Empires II HD
060 Evoland
061 Poker Night 2
062 Cities in Motion 2
064 Sang-Froid: Tales of the Werewolves
066 Star Trek
068 Monaco
069 Game Dev Tycoon
070 Don't Starve
072 Defiance
074 Mars: War Logs
075 Soul Sacrifice
076 Army of Two: The Devil's Cartel
078 Injustice: Gods Among Us
082 Mobiljátékok

PC GURU EXTRA

088 Marketing, újságírás, videojátékok

HARDVER

096 Hardverhírek
098 Samsung S27C57H
100 Hardverbemutató
102 Samsung Galaxy S4
103 AVerMedia Live Gamer Portable
104 Guru ÁlomPC
106 Hardvermentőöv

ROVATOK

084 Klasszikusok újrajátszva
086 Minecraft rovat
090 Top 5 legjobb vétel
091 Nosztalguru
092 Gondolatébresztő
094 Játékmentőöv
108 Levrov
110 Külvilág
112 Egy kis közösségi élet

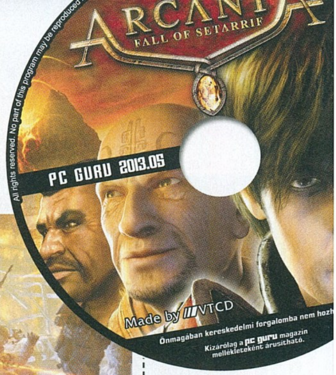
32
FIFA 14
Idén sem maradunk FIFA-epizód nélkül: Mo két oldalon át mutatja be nektek az újdonságokat!

48
RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Egy hónappal a megjelenés előtt bejártuk a legújabb Resident Evil szörnyek lakta kísértethajóját.

42
DEAD ISLAND: RIPTIDE
Se nem kiegészítő, se nem második rész, de legalább zombiból rengeteg van benne.

DVD-TARTALOM

Videóhegyek, és egy magyar nyelvű teljes játék



JÁTÉKVIDEÓK — TRAILEREK

Repes a DVD-szerkesztő szíve akkor, ha egy olyan fantasztikus teljes játék lapul mellékletünkön, ami nemcsak magyar nyelvű és steames, de mérete is kifejezetten barátságos. Azért is öröm ez, mert ilyenkor jut egy kis hely további videotesztek és videók felpakolására, amit most szépen meg is tettünk. Így került fel például korongunkra a szupernépszerű GTA V legújabb előzetese, amiben a szereplőket mutatják be nekünk, valamint egy rövidke kedvcsináló a Bethesda új horrorjátékából, a The Evil Withinből.

PC GURU LIVE — VIDEOTESZTEK

Még mielőtt beköszöntene a nyári uborkaszezon, és a videotesztek pótlása végett elkezdenénk Chris sütés-főzés oktatófilmjeit feltenni DVD-mellékletünkre, befutott hozzánk pár érdekesnek tűnő játék, amelyekről nemcsak hagyományos tesztet, hanem videotesztet is készítettünk. Itt van rögtön a hihetetlenül jól kinéző Metro: Last Light, amibe még a májusi megjelenés előtt sikerült bepillantanunk, s ha már ott jártunk, videót is rögzítettünk belőle, amit aztán megvágva feltettünk a korongra.

PC GURU EXTRA — MINECRAFT PÁLYÁK

Mivel a magazinunkban található Minecraft-rovat egyre közkedveltebb, és mert olyan témákat boncolhatunk, melyekhez szükség lehet egy-két digitális anyagra is, rovatunkat most kiterjesztettük DVD-mellékletünkre is. Ennek köszönhetően pár Minecraft-pályát is találtok lemezünk Extra könyvtárában, melyek a legkülönfélébb köntösbe bújtatják kedvenc pixelbányász játékotokat. Érdekel, milyen lehet a Minecraft, ha nyakon öntik egy kis Far Cry 3-mal? Ha igen, akkor megtudhatod, ha feltelepíted a modokat!

PC GURU EXTRA — SEGÍTSÉG ÉS EGYEBEK

Szerkesztőségünkben egyre nagyobb népszerűségnek örvendenek az úgynevezett papercraft modellek. Hogy mi is az a papercraft? Lényegében nem más, mint kivágható, összehajtogatható papírfigurák, melyek a kedvenc rajzfilmfigurákτól kezdve egészen a Minecraft-szereplőkig bárkit ábrázolhatnak. Nos, ezekből válogattunk most össze nektek egy kisebb csomagot DVD-mellékletünkre, melyeket csak ki kell nyomtatni, aztán jöhet az olló és a ragasztó. Ezzel próbára tehetitek kézügyességeteket, és feldobhatjátok számítógépes asztalotokat.

ÍZELÍTŐ

Végre minden összejött! Igaz, a tavaszt lazán átugorva, de beköszöntött a fincsi nyár, kaptok egy magyar nyelvű teljes játékot, ami ráadásul még steames is, valamint a DVD-n is maradt elég hely arra, hogy mindenféle videóanyaggal tudjunk kedveskedni nektek. Itt vannak például videotesztjeink, amelyekből összesen hat darab fért fel a lemezre ebben a hónapban, köztük olyan exkluzív, friss címekkel, mint például a Metro: Last Light, vagy a Resident Evil: Revelations. Ezenkívül három új GTA V trailert is tudunk mutatni, amire ismét milliók ugrottak az első napokban, továbbá szokás szerint van új ESET-kódunk, és még a Minecraft-rovathoz szükséges fájlok is felfértek lemezünkre. Hát nem nagyszerű hónap ez a május?

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: 266RU686

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 5**-ös verzióját. A jelen számunkban található kód **2013. július 1-ig** érvényes.

ARCANIA
FALL OF SETARRIF

[ÍRTA CHOCHO] ***Az Arcania: Gothic 4 még nem mesélte el a névtelen juhász teljes történetét, hisz hősünkre várt még egy világmegmentő feladat, melyet most ti, az olvasók is átélhettek a Fall of Setarrif című, önállóan futtatható kiegészítőben!***

Az Arcaniát már volt szerencsénk teljes játékként kínálni nektek, ám a derék, világmegmentővé váló pásztorfiú története még nem ért véget. Hősünk, alighogy szögre akasztaná a kardot, baltát, akármit, máris mehet a távoli Setarrifba, hogy alfélen billentse a Robar király elméjét megrontó démont. Bizony, az aljas sátánfajzat nem vonult nyugdíjba a Gothic 4 után, hanem egy teljes szigetet megszállt, ahol totális káosz uralkodik, és csak mi tehetünk rendet. A sztori ennek megfelelően egy sor régi ismerőst visszahoz, kezdve Diegóval, aki ugyan már nem olyan bátor és erős, mint hajdanán, de legalább nem is akarja megmondani folyton, hogy mit tegyünk. Persze, a Fall of Setarrif különálló játék létére sem több egy kiegészítőnél, és így is kell értékelni: hossza és összetettsége nyilván nem közelíti meg a Gothic 4-ét, de talán pont ezért szerethet bele az ember, elvégre kiváló levezetés a sokkal komolyabb (és érzelmileg is hatásosabb) Arcania után.

KÖNNYEN JÖN, KÖNNYEN MEGY

Az Arcania: Fall of Setarrif természetesen felkínálja a Gothic 4-es karakterünk importálását, annak minden megszerzett képességével és felszerelésével együtt. Mi tagadás, kell az izomerő, mert a játékot minimum 28-as szintű karakterekhez tervezték. Azonban akkor sem kell elkeseredni, ha már nincsenek meg a mentéseink, hisz a készítők gondoltak mindenre, így kapunk egy megfelelő szinten álló karaktert, akinek osztályát mi szabhatjuk hordáin, ahogy egy meleg kés hatol át a puha vajon. Ezért aztán javallott rögtön a legnehezebb (Gothic) játékmódban kezdeni, úgy ugyanis már akadnak szívósabb szakaszok, amik megkövetelik a taktikus játékot.

„HOVÁ FEJLŐDJEK?"

Ez a kérdés gyakran felmerül majd, mert sajnos a Fall of Setarrifban nem sok mindenre költhetjük el a begyűjtött tapasztalati pontokat. Mivel az újonnan indított

A játék aktiválásához szükséges kódot ezúttal is a magazin mellé csomagolt DVD papírtasakjára nyomtatva találjátok meg

meg. Mágusként a varázslás lesz a kenyerünk, közelről és távolról egyaránt durva támadásokkal sózhatunk az ellenfelekre, viszont könnyen sebezhetővé válunk, így ezt a kasztot csak a türelmesebbeknek ajánljuk. A Harcos osztály elég egyértelmű, és kezdők számára is ez a legjobb választás, hisz csak kaszabolnunk kell, na meg elugrani a felénk száguldó lövedékek elől. A Vadász már összetettebb, tulajdonképpen egy íjász-rugó keverékről van szó, aki mind távolra, mind pedig közelre közepesen hatásos, de pont ezért látványos, mozgalmas küzdelmeket vívhatunk vele – aki kihívásra vágyik, mindenképp ezt a karakterosztályt próbálja ki. S ha már szóba jött a kihívás: a Fall of Setarrif nem egy különösebben nehéz játék, ha volt már dolgotok nyugati szerepjátékokkal (Oblivion, esetleg korábbi Gothicok), úgy verekedhetitek át magatokat a gonosz goblinok és élőholtak karakter is iszonyú erős, az általunk fejlesztett hős pedig még arra is rálicitál pár pofonnal, ezért az időről időre felvillanó Szintlépés felirat csak elnéző mosolyra késztet. Éppen ezért sokkal fontosabb a már meglévő képességek szakszerű használata. Nem árulunk zsákbamacskát, a Gothic 4 is belépő szintű RPG volt, a kiegészítő pedig maradt ugyanezen az ösvényen, ez viszont egyáltalán nem probléma, mert így legalább alkalom nyílik egy kis laza kaszabolásra. A bejárható terület megváltozott, ezúttal Setarrif szigetén garázdálkodhatunk, mely a trópusi, napsütötte tengerparttól kezdve a kihalt, kíséret járta romvárosig mindent magába foglal. A környezet változatossága az ellenfelekre is kihat, meglepően sokféle gonosztevőt kell kardélre hánynunk, így nem érezhető az, hogy monotonná válna a kicsit túlzásba vitt, állandó gyilkolás. Mint ahogy a legtöbb szerepjátékban, a Fall of Setarrifban is számos mellékküldetés van, melyek általában új felszerelést vagy pénzt adnak, az extra játékidőről nem is beszélve.

ALAPKÉPZÉS

Az Arcania: Fall of Setarrif két okból is erősen ajánlható. Egyfelől kiváló feszültséglevezetés, másrészről remek alkalmat szolgáltat az RPG-műfaj megismerésére. Mindezek ellenére mégis okozhat meglepetéseket a program (ez általánosságban jellemző erre a stílusra), így a túloldalon olvasható, szokásos tippek-trükkök összeállításon kívül egy részletes végigjátszást is találtok a PC Guru Online-on.

ADATOK

KIADÓ
Nordic Games

FEJLESZTŐ
Spellbound Entertainment

MŰFAJ
szerepjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Kétmagos 3 GHz CPU, 512 MB VGA, 2 GB RAM, 5 GB HDD

INFO

Az Arcania önállóan futó kiegészítője magyar nyelvű, és steames verziójú.

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy e-mailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

TERMÉSZETES EVOLÚCIÓ

Bár a cikkben kitértünk rá, hogy az Arcania: Fall of Setarrifban nem sok mindenre költhetjük el a szerzett tapasztalati pontokat, azért ez kicsit sarkított állítás, hisz a kasztunkhoz nem illeszkedő tulajdonságok rendre fejletlenek maradnak. Elsőre azt hihetnénk, hogy egy varázsló nem profitál a testi erőből, vagy hogy egy harcosnak nincs szüksége manára, mivel viszont az Arcania fejlődési rendszere nyílt, ezért igenis lehet szórakozni kombinált karakterek létrehozásával. Hogy ennek mi értelme, az már a játékoson múlik: a történet küldetései akár nulla tapasztalati pont elköltésével is teljesíthetők, de nehezebb fokozatokon játszva néha jól esik egy kicsit taktikázni, kísérletezni az átalakított főszereplővel. Egyébként az első példa esetén pont jól jön a fizikum fejlesztése: a mágus közelről könnyen kiüthető, nem kell sok, és máris padlót fog. Ha viszont feltornásszuk a harcos skilljeit, akkor nemcsak a karddal lesz hatékonyabb, de megelőzhetők az olyan kínos pillanatok is, mint mikor egy csapat csontváz közt egy szempillantás alatt nullára esik az életerőt jelző csík. Ami a vadász karaktereket illeti, azt javasoljuk, hogy szintén a harcos képességeket húzzátok fel, hasonló okokból, míg a karddal vagdalkozó izomembereknek néha hasznára válik egy kis célzóképesség-növelés.

KARTOGRÁFIA

Az Arcania viszonylag lineáris játék: elindulunk a pálya egyik szegletéből, és átmegyünk egy másikba, ahol vagy valamilyen főszörny, vagy egy NPC várja, hogy interakcióba lépjünk vele. Csakhogy a terep több szintből áll – jó példa erre Setarrif vára, ahol hol egy toronyba kell feljutnunk az egyik kulcskőért, hol pedig a földalatti labirintusokat kell feltérképeznünk, szörnyek és megszállott harcosok tucatjait mészárolva le. Ez pedig annyiban problémás, hogy az M-mel megtekinthető térkép ugyan jelzi a mélységeket és magasságokat, de a pontos helyet így is nagyon nehéz megállapítani. Ehhez vegyük még hozzá, hogy a küldetések céljai nem jelennek meg automatikusan, nekünk kell őket bekapcsolni a térképen. Irány tehát a feladatainkat listázó napló (L billentyű), ahol is kiemeltté tehetjük az általunk fontosnak ítélt megbízást. Persze a domborzati- és terepviszonyok így is megviccelhetnek bennünket, de legalább nem fogunk egy helyben toporogni, hogy most akkor merre is induljunk. Egyébként egy kis segítséget még nyújtunk (hiába, jó fejek vagyunk): a föld alá akkor invitál a játék, amikor már megnyílt a templom, és bár a térkép egy fals helyre mutat, nekünk biza a bejárathoz kell mennünk.

LÉTELEME A HARC

Az Arcania: Fall of Setarrif harcrendszere meglehetősen egyszerű: valós időben kaszaboljuk le a hordákban ránk rontó ellenfeleket, akik két jól elkülönülő csoportra oszthatók: vagy távolról lőnek ránk valamivel (varázslattal, íjakkal, attól függően, hol járunk a sztoriban), vagy a közelünkbe jönnek és ütnek, ahol érnek. A készítők persze szándékosan úgy helyezték el ellenlábasainkat a pályákon, hogy kiegészítsék egymást, így ha van valahol egy magaslat, akkor biztos, hogy áll a tetején valaki, aki onnét szórja felénk az áldást, nem kicsit nehezítve meg az életünket (legalábbis Nehéz vagy Gothic szinten játszva). Éppen ezért javasolt az egér jobb gombjával elbukfencezni az utunkba álló rosszarcúak elől, és addig nyomulni, míg el nem érjük a távolsági támadókat. Közelharcban mindig gyengék, így elég egy-két pofon, hogy megfeküdjenek, a többiekkel pedig máris könnyebb dolgunk van. Persze, ez a taktika elsősorban mágusoknál és harcosoknál működik, de vadásszal játszva sem szabad megfeledkeznünk a kitérésről. Sőt, ennél a kasztnál mindennél fontosabb az időzítés, csak ugye a szabályt meg kell fordítani: először lőjük ki az ellenséges lövészt, majd foglaljuk el a helyét (ez általában valami nehezen megközelíthető szikla), és biztos távolból szórjunk nyílzáport az alattunk gyülekező, kétkezi harcosokra. Továbbá akkor sem kell megijedni, ha hirtelen körülvettek bennünket: a kitérés csak a legritkább esetben „akad be" valamibe, így ne átalljunk körbe-körbe rohanni és ugrálni. Egyrészt ez idő alatt regenerálódunk, másrészt átrendezhetjük ellenfeleink sorait.

JÁTSSZ A SZTORIÉRT

A Fall of Setarrif nem hosszú játék, hisz végső soron csak egy kiegészítőről van szó. A főszálon könnyen végig lehet rohanni (főleg normál fokozaton), ám ekkor egy csomó érdekes sztorielem rejtve marad a kíváncsi szemek elől. Márpedig a Gothic 4-ben maradtak elvarratlan szálak, melyeket jó lenne feltérképezni. Még szerencse, hogy ez Spellboundnak is feltűnt, így egy sor apróságot tudhatunk meg a játék világáról és háttértörténetéről. Ehhez pedig nem is kell mást tennünk, mint megcsinálni a kínálkozó mellékküldetéseket, és minden szereplővel beszélgetni egy kicsit. A dialógusok egész terjedelmesek, és ugyan nincsenek olyan jól megírva, mint a Gothic 4-ben, a műfajt kedvelő játékosok így is értékelni fogják a kideríthető információkat. Egyedül azt sajnálhatjuk, hogy morális döntéshelyzetek és romantikus szál nem került a programba – bár utóbbira legalább halovány utalást találunk. Érdekesség, hogy a mellékküldetések nincsenek elkülönítve a főbb feladatoktól, így akaratlanul is beléjük futunk.

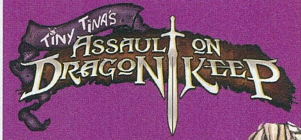
A GÓTOK A LEGJOBBAK

A cikkben és a többi tippben is szó esett a játék könnyűségéről. Lehetne sírni, amiért nem hibátlan a program e téren (sem), de végül is nem véletlen, hogy léteznek nehézségi szintek, melyeket itt kicsit szabadabban értelmeztek a fejlesztők. A közepes fokozat semmilyen kihívást nem nyújt, egyszerű hack 'n' slash lesz tőle a játék. A kezdőt érdemes szóba se hozni, a nehéz pedig nagyjából olyan, mint egy mediumon indított Oblivion. Az igazi játék tehát Gothicon kezdődik, ami nem véletlenül utal a sorozatra, hisz a korábbi epizódok (mármint a klasszikus, Piranha-féle trilógia) hírhedtek voltak brutális nehézségükről. Amennyiben szereted a szerepjátékokat, akkor csak és kizárólag ezt a fokozatot vedd figyelembe, a többit nézd levegőnek! Már ha nem épp az eszetlen kardozás miatt telepíted az Arcaniát, ami viszont megöli az igazi játékélményt.

Ősszel érkezik a Call of Duty: Ghosts

Sajnos az élet, egész pontosan a lapzártára kijelölt nap miatt nem állt módunkban személyesen, Los Angelesben is jelen lenni az ősszel megjelenő Call of Duty bemutatóján, pedig idén tényleg lenne miért lelkesedni. Az ok? Az Activision végre rászánta magát, hogy egy nagyot lépjen előre, és megadja azt a nagygenerált a Call of Duty-sorozatnak, amire már annyira régóta vágytunk. A keresztelőn **Call of Duty: Ghosts** nevet kapott felvonás végre szakít a már négy éve is öregnek számító motorral, és egy teljesen új technológiai alapra építi fel a robbanásokkal és ólommal díszített drámát. A történet a 2020-as évekbe kalauzol, ahol mit ad isten, megint bajban van a világ: ezúttal terroristák egy csoportja biotámadásra készül, de a SAS különleges egységének tagjai, a „Szellemek" mindent meg fognak tenni azért, hogy a tervről mit sem tudó polgári lakosság megérje a holnapot. A játék fejlesztését ezúttal az Infinity Ward irányítja, de a folyamatba besegít a Neversoft és a Raven Software is. A Ghosts megjelenése nemcsak a motor miatt számít mérföldkőnek: a pletykák szerint immár három ágon fut a Call of Duty. A most bemutatott rész egy sorozat kezdete lesz, beékelve magát a Treyarch által ápolt Black Ops, valamint a Modern Warfare kulcsát megkapó Sledgehammer Games közé.

Júniusban bővül a Borderlands 2

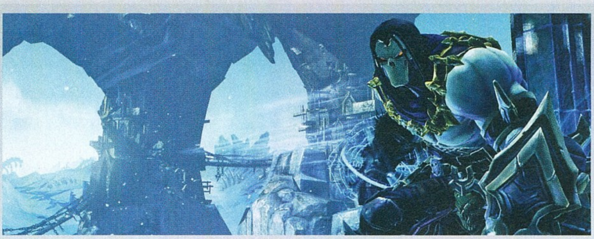


Június 25-én tervezi elzárni a történetorientált kiegészítők csapját a Gearbox: ekkor jelenik meg a Borderlands negyedik DLC-je. A **Tiny Tina's Assault on Dragon Keep** minden idők egyik legőrültebb, sokak számára legirritálóbb karakterét, a világ legveszélyesebb tizenévesét, Tiny Tinát állítja a középpontba. A Gearbox ezúttal több generáció gyerekkorát, a papír és ceruza alapú klasszikus szerepjátékok világát igyekszik kifigurázni, egyfajta Dungeons & Dragons-szerű sztorit mesélve el. A 10 euróba / 800 Microsoft pontba kerülő DLC a Season Pass tulajdonosok számára (az eddigiekhez hasonlóan) most is ingyenesen elérhető lesz.

PÉNZ BESZÉL: ÜZLETI HÍREK

STAR WARS AZ EA-NÉL

Mióta George Lucas úgy döntött, hogy négymilliárd dolláros nyugdíjalappal már el tudja képzelni élete hátralevő részét, és egy nap átadta birodalma kulcsait a **Disney**-nek, azóta kénytelenek kétségek közt vergődni a rajongók, nem tudva, hogy mi lesz a játékokkal. A választ május 7-e hozta el – ettől a naptól kezdve a Disney hivatalosan is lemondott arról, hogy újraépítse játékfejlesztői kapacitását, így a továbbiakban a kizárólagos jogokkal már az Electronic Arts rendelkezik. A kiadó nem ül a babérjain, már a Visceral, a DICE és a BioWare is Star Wars játékon dolgozik, a Frostbite 3-at használva. A Star Wars 1313 sorsa ismeretlen.



HATALMAS THQ-CSOMAGOT VÁSÁROLT A NORDIC GAMES

A THQ téli aukciója után Bate reménykedett, hogy többet már nem kell írni az egykori kiadóról, de nincs ilyen szerencséje: áprilisban olyan dolog történt, amire senki se számított. Ekkor zajlott le a második és egyben utolsó aukció, ahol csomagokban keltek el azok a sorozatok és franchise-ok, melyekre az első körben senki sem tett ajánlatot. Az este sok meglepetést hozott – az évek óta szunnyadó Homeworldre eszméletlenül sok pénzt, 1,35 millió dollárt költöttek (a nyertes a mindenki által imádott Gearbox), az 505 kiadó 300 ezer dollárért a Drawn to Life-ot szerezte meg, a legnagyobbat azonban az osztrák **Nordic Games** kaszálta. A kevesek által ismert, a JoWooD bekebelezésével kiadói ambícióit kiélő cég 4,9 millió dollárt tett le az asztalra. Ezért cserébe a krémek krémjét kapta meg, hiszen mostantól náluk vannak a Darksiders, a Red Faction és a Supreme Commander jogai, és mellé még megkapták az MX vs ATV-t, a Summonert, a Marvel Super Hero Squadot, valamint a Destroy All Humans!-t is. A Nordic nem akar rajtuk ülni, terveik szerint hozzáértő, az adott világot jól ismerő fejlesztők kezébe adják a jogokat, hogy méltó folytatások szülessenek – ennél szimpatikusabb hozzáállást még egy kiadótól sem láthattunk!

MÁJUS 22-ÉN JELENIK MEG A KING ARTHUR-SOROZATRÓL ISMERT NEOCORE ÚJ JÁTÉKA, A THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING.

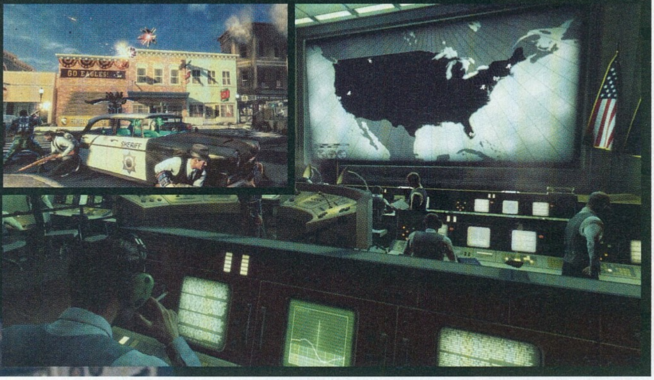
THE BUREAU

XCOM DECLASSIFIED

Nyolc éven átívelő történet végére szeretne egyszer és mindenkorra pontot tenni a 2K: augusztus 23-án végre megjelenik a **The Bureau: XCOM Declassified**. Nem ismerős a cím? Pedig nem új játékról van szó – korábban csak XCOM-ként ismertük, még mielőtt másodszorra is eltűnt volna. A legutóbb még belső nézetes lövöldének tervezett XCOM most már külső nézetes taktikai shooterként létezik tovább, játékmenetét hozzáigazítva a Firaxis nagysikerű, 2012-es XCOM: Enemy Unknownjához.

Története és helyszíne ezzel szemben változatlan. Még mindig a hatvanas években járunk, egész pontosan 1962-ben, Amerikában, ahol egy szupertitkos csoport próbálja felvenni a kesztyűt a Föld békéjét megbolygató űrlényekkel. A „Bureau" egyik ügynökét, Will Cartert alakítjuk, aki társaival mindig a frontvonalon küzd, próbálva kezelni az újabb és újabb incidenseket, eltitkolva a polgári lakosság elől, hogy mi zajlik a háttérben.

A The Bureau nem fog kesztyűs kézzel bánni senkivel. A taktikus harcokat, a stratégiai döntéseket előtérbe toló játékmenet mély karakterfejlesztést és izzasztó harci helyzeteket ígér, ahol akár végleg is elpatkolhatnak a kollégák. Várjuk szeretettel: az augusztusi megjelenési időpont a PC-s, a PS3-as és az X360-as változatra egyaránt vonatkozik.

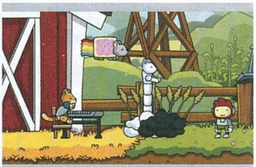


Plants vs. Zombies 2 júliusban!

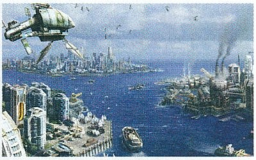
Nem mehetett túlságosan zökkenőmentesen a PopCap felvásárlása, mert mióta az Electronic Artshoz került a stúdió, azóta szinte alig adtak ki valamit. Az például sokáig talány volt, hogy mi történt az évekkel ezelőtt bejelentett **Plants vs. Zombies** folytatással, és a válasz csak május elején érkezett meg – készül, sőt, már júliusban meg is jelenik! Hogy milyen újdonságokra számíthatunk, egyáltalán változik-e valami, azt jelen sorok írásakor még nem lehet tudni, de két dologban azért biztosak vagyunk. Egy: lesznek benne zombik. Kettő: lesznek benne növények.

Érkezik a negyedik Sims-cunami

A SimCity startjával kapcsolatos botrányok után kellő óvatossággal illik a Maxis játékaihoz közeledni, még akkor is, ha egy olyan sorozatról van szó, amit tulajdonképpen lehetetlen elrontani. Az pedig már végképp nem lepett meg senkit, hogy a Sims belátható időn belül megkapja a maga negyedik részét, és mit ad isten, ez 2014-ben így is lesz. A PC-re és Macre bejelentett **The Sims 4** nem árul zsákbamacskát: a több mint 100 fős brigád a simsekkel való interakció új lehetőségeit szeretné a középpontba helyezni, minden eddiginél életszerűbb helyzeteket teremtve a virtuális babaházban. Igen, természetesen offline módban is!



Pert kapott a nyakába a 5th Cell és a Warner Bros. Az ügy a Scribblenauts Unlimited miatt pattant ki, amely több mémet (többek között a Keyboard Catet és a Nyan Catet) is szerepeltet, az említett kettő viszont 2011 óta bejegyzett védjeggyel rendelkezik. Sem a fejlesztő, sem a kiadó nem volt hajlandó reagálni a jogdíjakkal kapcsolatos e-mailekre, így most a bíróságon harcolnak a felek.



Százszázalékosra növelte részesedését a Ubisoft a német Related Designsben. Az Anno-sorozatot gondozó fejlesztőcsapat 2007-ben fonta szorosra kapcsolatát a francia kiadóval, de egészen mostanáig kellett várniuk arra, hogy hivatalosan is csatlakozzanak a családhoz. A 65 főt foglalkoztató stúdió marad az Annónál, de besegítenek a Might and Magic Heroes Online munkálataiba is.

Kihátrált a Whore of the Orient mögül a Warner Brothers, és ezzel a kiadó megpecsételte az egykori Team Bondi sorsát – állítja több külföldi magazin. Az L.A. Noire-ral világhírűvé vált csapat hamvaiból a játék kiadását követően született brigád a KMM-csoporton belül kapott egy második esélyt, amivel a jelek szerint nem tudtak élni. A KMM nem mond le a projektről, jelenleg is házalnak vele.

Leszűkítette a Final Fantasy 14: A Realm Reborn kilövési ablakát a Square Enix: az MMORPG valamikor a nyár folyamán jelenik meg. Az eredetileg 2010-ben elstartolt, de katasztrofálisan teljesítő szerepjáték minden idők egyik legviharosabb fejlesztési ciklusát tudhatja magáénak – a több ponton teljes újratervezésre ítélt Final Fantasy zárt bétája jelenleg is zajlik. A játék PC-re és PS3-ra egyaránt megjelenik.

PATRICE DÉSILETS NAGYON UTÁLHAT A UBISOFTNÁL DOLGOZNI: MÁSODSZORRA IS FAKÉPNÉL HAGYTA A KIADÓT.

BECSŐDÖLT AZ EA PARTNERS PROGRAM

Minden idők legolvasottabb videojáték magazinja, a Game Informer névtelen forrásokra hivatkozva állítja: az Electronic Arts beszünteti az EA Partners programot. A gigantikus kiadó úgynevezett „labelje", kiadói jogokkal rendelkező divíziója 1997 óta létezett, egy igazi veteránnak, Tom Frisinának hála, aki korábban az Accolade és a Three-Sixty stúdiók alapításában segédkezett. Frisina célja az volt, hogy a kisebb, független fejlesztők is megkapják a lehetőséget a rivaldafényre. Az eredetileg EA Distributionnak hívott kezdeményezés 2003-ban kapta meg az EA Partners nevet, és a váltást követő években gyakorlatilag leszerződött a játékipar összes legendájával.

SIKEREK ÉS BUKÁSOK

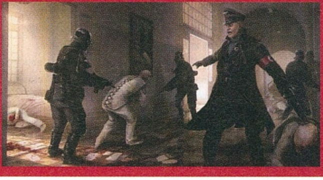
Ők működtek közre abban, hogy a Valve konzolon is ki tudja adni az Orange Boxot, ők juttatták el ugyanezen csatornára a Left 4 Dead- és a Portal-sorozatot is. Az EA Partnersnek hála született meg a Crysis-, valamint a Rock Band franchise. A sikerek ellenére sokszor összejött a mellényúlás is: a legendásan gyorsan, szó szerint hetek alatt bezárt APB, a gigantikust bukó Brütal Legend, a szinte nulla példányt értékesítő Shadows of the Damned, vagy a Bulletstorm nem bizonyult jó befektetésnek. Eredetileg az id shootere, a Rage is az EA Partners kiadásában jelent volna meg, de a Battlefield- és Medal of Honor-gépezet beindulása után már túl sok volt az FPS az EA kínálatában. Az esetleges bezárás szerencsére a Respawn első játékát nem érinti, az az eddigi terveknek megfelelően jelenik meg, vagy idén, vagy jövőre.

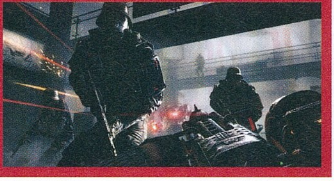
EGY ÚJ IRÁNY

Az EA Partners bezárása (a lapzárta pillanatában ez még nem megerősített tény) egy folyamat részének látszik: az Electronic Artsot 2007 óta vezető John Riccitiello áprilisban lemondott, az ideiglenes vezetés pedig azóta takarít, rengeteg embert dobva ki az utcára. Év végén meglátjuk, mekkora sikerre vezet ez az akció.

Wolfenstein: The New Order

Egyetlen bejelentéssel erősített meg minden pletykát a Bethesda: tényleg egy új Wolfenstein epizódot jelentettek be május 7-én. A **Wolfenstein: The New Order** vadonatúj fejlesztőcsapatnál, a Zenimax családba tartozó, az egykori Starbreeze alkalmazottakból összeállt MachineGamesnél készül. A New Order ennek megfelelően teljesen új irányból közelíti meg a sorozatot. A történet szerint a nácik megnyerték a második világháborút, de B.J. Blazkowicz és az amerikai kormány nem hagyott fel a Harmadik Birodalom megdöntése céljából indított hadműveletekkel, így most már a hatvanas években, modernebb technológiákkal erednek a gaz németek után. Az új Wolfenstein már idén télen megjelenik, PC-re, PS3-ra, X360-ra és következő generációs konzolokra.

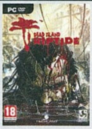




TOP 10

EGYESÜLT KIRÁLYSÁG 04.29 – 05.05

Dead Island: Riptide (PC)



Hiába van benne a minimálisnál is kevesebb újítás, a téma és az első rész sikere eladta a Riptide-ot is, amely rögtön az élen kezdett.

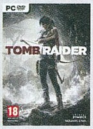
PCG 13.05 65%

Injustice: Gods Among Us (XBOX 360)

A Marvel-filmek dömpingjéből a DC is profitált: az Injustice hősei és gonoszai a dobogó második fokáig verekedték fel magukat.

PCG 13.05 88%

Tomb Raider (PC)



Az ifjú és minden eddiginél dögösebb Lara Croft nemcsak a játékot újította meg, de a listán megszerzett pozícióját is, visszakúszva a dobogóra.

PCG 13.03 90%

FIFA 13 (PC)

Hamarosan közeledik a nyár és vele együtt a szünet, mind a vásárlók, mind a focisták életében, így nem csoda, hogy ismét meglódult a FIFA-szekér.

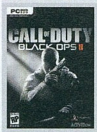
PCG 12.10 90%

Dragon's Dogma: Dark Arisen (XBOX 360)

Csupán egy DLC-nyi extra tartalom van benne, mégis tarolt a Capcom szerepjátékának második kiadása.

PCG XX.XX XX%

Call of Duty: Black Ops 2 (PC)



Habár a világ szeme már az ősszel érkező Ghostson van, a DLC-támogatás és a sorozat népszerűsége miatt még mindig jól fogy a Black Ops 2.

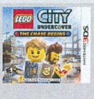
PCG 12.13 80%

BioShock Infinite (PC)

Valamiért nem hajlandó elárulni a 2K Games, hány BioShock Infinite is talált gazdára pontosan, de az eladási listákról azért nem lehet levakarni a játékot.

PCG 12.13 85%

LEGO City 3DS



Sajnos a Wii U-s LEGO City előzménye technológiai szempontból nem sikerült túlságosan fényesre, de az építőkockák népszerűsége ezt is eladta.

PCG XX.XX XX%

Luigi's Mansion 2

Hamvaiból támadt fel a 3DS tavaly ősszel, és a szekér azóta is csak robog előre, a siker felé, most Luigi és a szellemek támogatásával.

PCG XX.XX XX%

Star Trek (PC)

A lap megjelenésekor már a mozikban lesz a J.J. Abrams jegyezte új Star Trek folytatása, a játékról szóló tesztünket pedig a mostani számban találjátok!

PCG 13.05 40%

ELJÖTT AZ, AMIRE OLY RÉGÓTA VÁRTUNK: MÁJUS 10. ÓTA MÁR A STEAMEN IS MEGVÁSÁROLHATÓ A MAGYAR PINBALL FX 2!

Visszafogott streamelés PS4-en

Habár mind a mai napig nem láthattuk, miként is néz ki a **PlayStation 4** borítása, az emlékezetes bemutató azért tartogatott meglepetéseket. Ilyen volt a kissé átszabott DualShock 4 kontroller, amely az analóg karok és gombok kiosztásához, elhelyezkedéséhez ugyan nem nyúlt, cserébe viszont megmutatta a „Share", vagyis a megosztás gombot. Funkcióját a PS4 összefoglalónkban már ecseteltük: röviden arról van szó, hogy bármilyen játékból ki lehet nyesni egy jelenetet vagy akár komplett végigjátszást, majd azt egy gombbal megosztani a közösségi oldalakon, például a Facebookon vagy a YouTube-on. Ez a funkció azonban nem lesz korlátlan: maguk a fejlesztők dönthetnek arról, hogy mit és milyen mennyiségben engednek közzétenni. Ennek számos, főleg kreatív oka lehet – az egyik a spoilerek elkerülése, elhárítva azt, hogy egy nem éppen jóindulatú ismerős idő előtt mutassa meg a játék végét, vagy a történet egy váratlan fordulatát. A megosztás funkció a PlayStation 4 egyik legnagyobb fegyverténye: manapság egyre kevesebb a konzolexkluzív játék, így a hardverek gyártói kénytelenek olyan megoldásokkal előrukkolni, melyekkel a riválisok nem rendelkeznek, így próbálva meg odacsábítani a vásárlókat. A Sony számára ez a következő, ősszel startoló generációban a közösségi játékot jelenti, ahol a folyamatos online kapcsolatnak hála már minden élmény kollektív, még akkor is, ha egy egyszemélyes kampányról van szó.

ÉRKEZŐBEN:

05.17 | PC, PS3, X360

Metro: Last Light

Jelen sorok írásakor mi már tudjuk, hogy milyen lett a **Metro: Last Light** – sőt, ha az 50. oldalra lapoztok, már ti is képben lesztek –, de működés közben csak a mostani szám megjelenését követő napokban láthatjátok az ukrán csodát. Megérte ennyi évet várni rá, és szerencsére a kiadóváltást sem sínylette meg az orosz metróban tett második kaland. Irány az alagutak mélye, vár a harc!

05.24 | PC, PS3, X360

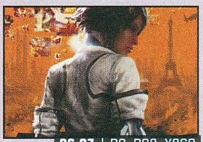
Resident Evil: Revelations

Aki nem követi a Resident Evil-sorozat világát, talán nehezen tud lelkesedni az eredetileg 3DS-re kiadott **Revelations** új változatáért, pedig lenne miért. Túlzás nélkül állítható, hogy ez a régóta gyengülő RE-família egyik csúcspontja, legalábbis ha a Resident Evil 4 utáni időszakot nézzük. Habár ellenfélből kevés van, a helyszín, a sztori és a játékmenet van annyira jó, hogy megérje beruházni erre a kalandra is.

05.31 | PC, PS3, X360

GRID 2

Sajnos a Codemasters soha sem vette a fáradtságot, hogy elárulja, pontosan miért is ültek éveket a **GRID**-en, de ez most már tulajdonképpen mindegy is. Május végén megjelenik a nagy sikerű autós játék folytatása, ahol ezernyi újabb kocsi várja, hogy valaki a volán mögé pattanjon, megpróbálva elsőként beérni a célba a megszámlálhatatlanul sok verseny során. Lábakat a gázra, uraim!



06.07 | PC, PS3, X360

Remember Me

Semmi mást nem lehet tenni, mint megdöbbenni azon, hogy van még olyan nagy kaliberű kiadó, amely vadonatúj játék fejlesztésébe vág – szerencsére a Capcomnak van annyi vér a pucájában, hogy bevállalja a kockázatot. Ugyan csak júniusban derül ki, hogy megérte-e támogatnia a francia csapat első játékát, ám mivel az első pár fejezetet mi már letoltuk tavasszal, ezért bizton állíthatjuk: van ok reménykedni.

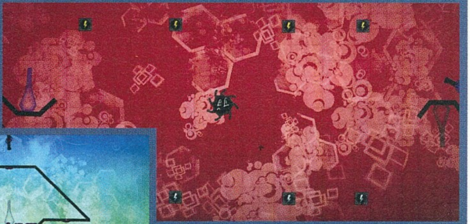
NOVEMBER 22-ÉN JELENIK MEG A WATCH_DOGS PC-RE, PS3-RA, XBOX 360-RA ÉS WII U-RA.

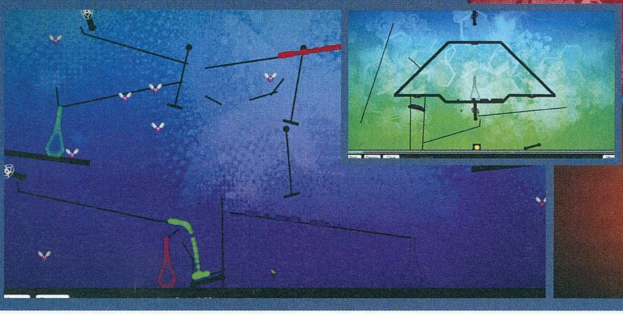
Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

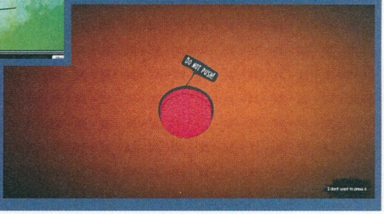
Bloop – egy kis hazai!

http://www.desura.com/games/bloop

Ismét egy magyar alkotást van szerencsém bemutatni, és nagy örömömre ismét minőségi munkát. Demecs Norbert, alias Pecek játéka egy fizikai puzzle; célunk, hogy egy csapból eljuttassunk egy nagy viszkozitású folyadékot egy lombikba úgy, hogy mi rajzoljuk meg a platformokat, amelyeken végigcsordogálhat a lé. Persze ez csak leírva hangzik ilyen egyszerűen, hiszen a mókás sztoriba ágyazott 42 pálya egyre nagyobb kihívás elé állít minket; van, hogy csak adott hosszúságú és számú elemet hozhatunk létre, amelyeket aztán lengő ingák rombolhatnak le egy pillanat alatt, van, hogy különböző színű masszákat kell a megfelelő edénybe terelni, néha pedig liftekkel kell a magasba emelni a matériát, amelyet egyébként mi magunk is mozgathatunk. Az egyes etapok 100%-os teljesítése bizony komoly agymunkát és jó adag „trial and error" nekifutást igényel, aki pedig érez magában elég kreativitást, az a mellékelt szerkesztővel saját feladványokat is létrehozhat. Mindezeken túl a játék remekül is néz ki, a háttérzene kellemes, a fizika első osztályú, a szövegek jól megírtak és még a humort sem nélkülözik. Összességében tehát valóban figyelemre méltó címről van szó, melyet alig 5 euróért megvásárolhattok a Desurán (ugyanitt demó is van). Ennyi pénzt szerintem bőven megér ez a remek kis játék, ráadásul egy hazai fejlesztőt támogattok vele!







Stonehearth, tiszta szívvel

http://stonehearth.net/

Sikergyanús projekt készül a kaliforniai Radiant Entertainment műhelyében, melyet amúgy egy testvérpár alkot. Egy Dwarf Fortress / Settlers típusú városépítő játékról van szó, a Warcraftra emlékeztető RTS-felhangokkal, némi Minecraft-beütéssel (a túlélés, mint játékelem és persze a küllem tekintetében), ráadásul mindezt megfejelve a klasszikus ceruza-papír szerepjátékok életérzésével. Alapvetően tehát az a célunk, hogy a véletlenszerűen generált világban apró telepeseinkkel felépítsünk egy virágzó birodalmat, miközben folyamatosan harcolunk a létünket veszélyeztető betolakodókkal (amihez némi mikromenedzselés is tartozik). Ám egy játék indításakor nemcsak a világ jön létre, a motor szétszór benne kalandmodulokat is, melyek saját NPC-kel (azok motivációval), sztorival bírnak, így ezek felfedezése, felgöngyölítése is a feladatunk, ezalatt pedig egy ágas-bogas technológiai fán fejleszthetjük embereinket is. Ráadásul ilyen modulokat mi is létrehozhatunk, a robusztus szerkesztővel saját szörnyeket, történeteket építve, majd ezt megoszthatjuk a közösséggel. A Stonehearthon is látszik, hogy a srácok szívvel-lélekkel készítik,ezért az „ő" esetében sem meglepő, hogy a Kickstarteren két nap alatt (!) összejött rá a kért 120 ezer dollár, és szinte biztos, hogy a május 30-i záráskor az összes extra célt elérik a fiúk, mint ahogy az is, hogy a Steamen is zöld utat fog kapni a projekt. Drukkolunk neki!

Kérem a papírokat!

http://dukope.com/

Lukas Pope, alias dukope régi motoros a szakmában, hiszen a Ratloop stúdió berkeiben olyan címek elkészítésében segédkezett, mint a 2011-es IGF-győztes Helsing's Fire, vagy az ingyenes Mightier, ám szabadidejében is örömest kódol kisebb cuccokat, bár ezek erősen politikai színezetűek. Két kisebb Ludum Dare projekt után most nekiállt egy komolyabb munkának, és ez olyannyira zseniális, hogy nem egészen egy hónap alatt elnyerte a Steam Greenlight közösségének támogatását. A játék egy képzeletbeli kommunista államba, Arstotzkába kalauzol el minket, amely épp most zárta le hat éven át zajló konfliktusát a szomszédos Kolechiával, és nyitotta meg határait. Mi egy tisztviselőt alakítunk, aki a bevándorlási hivatalban dolgozik, és az a feladatunk, hogy eldöntsük, beengedünk-e valakit az országba, vagy sem. Be kell tartanunk a központ szigorú utasításait, és oda kell figyelnünk mindenre – nem járt-e le az útlevél, azonos-e a benne szereplő fotó az ablak előtt állóval, az okmányt kibocsátó város valóban abban az országban van-e, amely fel van tüntetve, és így tovább. Munkánkhoz egyre több segítséget kapunk, ám még ezekkel együtt sem könnyű a feladat, főleg úgy, hogy darabbérben fizetnek minket, és a napi keresetből kell ennivalót venni a családnak, fizetni a fűtésszámlát, vagy épp gyógyszert a beteg gyereknek. Elképesztően jól összerakott, minimalista látványvilágú és remek hangulatú alkotásról van szó, melyet ti is kipróbálhattok, hiszen a bétaverzió ingyenesen letölthető a fenti címről.

A ROVATUNKBAN KORÁBBAN BEMUTATOTT AR-K CÍMŰ KALAND ELSŐ RÉSZE INGYENESEN LETÖLTHETŐ A HTTP://BIT.LY/QGUQVO CÍMRŐL.

A Puzzle Quest nyomdokában

http://www.matchandmagic.com/

Jeff „Madcoder" LaFlam, az Intel programozója, aki olyan címeket szelídített cége hardvereihez, mint a Rage vagy a Mass Effect 3, szabadidejében játékfejlesztésbe fogott, amelyhez remek munkatársakat is talált az ipar számos szegletéből (többek között Alan Koshiyama zeneszerzőt, aki a Time Warnernek, a Disney-nek és az EA-nek is komponált már muzsikát). A Match & Magic egyik múzsája, ahogy a címben is jeleztem, a Puzzle Quest, azaz ez is egy „Match 3" játék, ahol a három vagy több különféle kő egymás mellé terelgetése egy sztoriszálra van felfűzve, és nemcsak párosítanunk, hanem harcolnunk is kell, illetve begyűjteni különleges kártyákat, vagy épp csapdát hatástalanítani. Mindezt egyrészt a tologatással tudjuk megejteni (ennek érdekessége, hogy a „gravitációt" megváltoztathatjuk, azaz meghatározhatjuk, hogy az eltűnő elemek helyére kerülő kövek melyik irányba csússzanak el), másrészt az összekapart aranyból megvásárolható mágia- és tárgykártyákkal. A hivatalos honlap Media oldaláról letölthető a demó, és ezt is támogathatjátok a Greenlighton. Kellemes látvány és zene, érdekes játékmenet – érdemes adni neki egy esélyt.

Shelter, avagy mentsd a borzot

http://shelterthegame.com/

A Piddel egy csapásra ismertté vált Might & Delight nem sokáig ült a babérjain, hiszen máris bejelentették következő játékukat, mely a Shelter, azaz „menedék" címet kapta a keresztségben, és homlokegyenest eltér az előbb említett platformertől. A Shelter ugyanis egy külső nézetes kalandjáték, amelyben egy borzmamát (!) irányítunk egy kellemes látványvilágú, de az apró állatokra számtalan veszélyt jelentő erdőben. Hősünknek egy célja van: biztonságba vezetni csemetéit (borz-alom, Ponyvaregény, köszönjük), a fejlesztők célja pedig az, hogy egy kalandos utazásra invitálják a játékost, aki eközben érzelmileg is egyre jobban kötődni fog a gondjaira bízott jószágokhoz. Érdekes koncepció izgalmas megvalósítással, melyet támogathattok is a Greenlighton.

Lovag ásóval, nyolc biten

http://yachtclubgames.com/

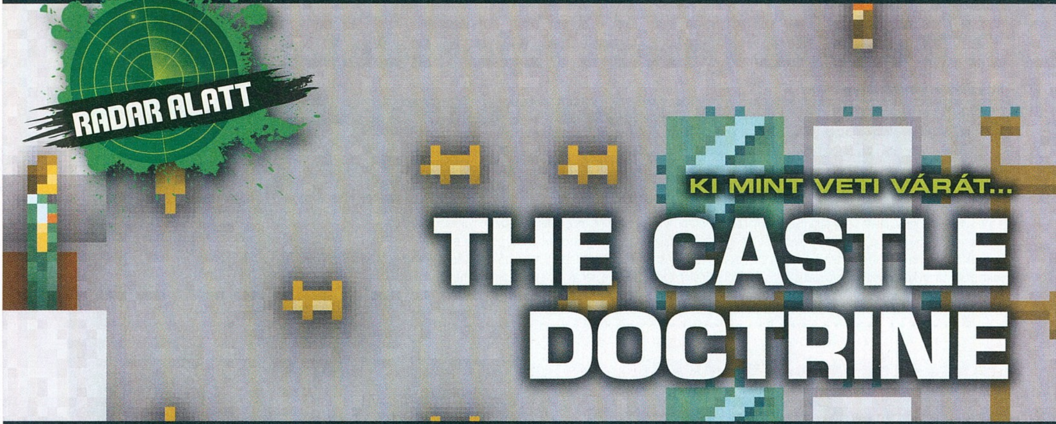
A kaliforniai, patinás WayForward Technologies stúdióból kivált fejlesztők 2011-ben hozták létre a Yacht Club Games nevű formációt, amelynek első projektje, a Shovel Knight egyből rájuk irányította a figyelmet. A klasszikus múzsákat (Mega Man, Castlevania, Dark Souls) felvonultató, a 8-bites érát idéző látványvilágú (gyönyörű!), remek humorú és betyár nehéznek ígérkező játékban egy hős lovagot kell irányítanunk, akinek mi más is lehetne a feladata, mint lenyomni a főgonoszt, no meg megmenteni a kedvesét. Páncélos hősünk azonban nem karddal indul csatába, hanem egy multifunkcionális ásóval, amely a harcon kívül az akadályok eltüntetésében, a kincses ládák kinyitásában és más egyéb feladatokban is remekül használható. A játékról lerí, hogy egy igazi szerelemgyerek, így nem is meglepő, hogy a Kickstarter-kampány fényes sikert hozott: a kért 75 ezer dollár helyett 311 ezret dobtak össze a lelkes rajongók, így sikerült minden extra célt elérni, ami azt jelenti, hogy lesznek achievementek, „New Game Plus" mód, sőt offline, négyfős multi is. A játék PC-re, Linuxra, Macre, Wii U-ra és 3DS-re készül, és a Greenlighton is várja a támogatókat.

Hódítás, zökkenőkkel...

http://bit.ly/ZpDEWf

Még nem volt szó a rovatban a dán Logic Artist remeknek ígérkező Expeditions: Conquistador című taktikai szerepjátékáról, amely tavaly szeptemberben nyerte el a Kickstarter közösségének bizalmát (http://kck.st/QAhJfr). A remekül kinéző cucc a 16. századba repít el minket, feladatunk, hogy buzgó konkvisztádorként tíz különböző kasztból összeállítsunk egy ütőképes csapatot, amellyel meghódíthatjuk Dél-Amerikát. A kampány során kemény döntéseket kell hoznunk, miközben menedzseljük és fejlesztjük embereinket, kereskedünk a helyiekkel, diplomáciai tárgyalásokat bonyolítunk le, ha pedig ez nem segít, akkor jöhet a harc. A véres összecsapások klasszikus TBS-módon, azaz hatszögalapú pályákon, körökre osztva zajlanak, melyek során lerakhatunk barikádokat, használhatunk csapdákat, egyedi, osztályfüggő képességeket, de oldalba is támadhatjuk az ellent (csatázni ráadásul multiban is tudunk majd!). Az újrajátszhatóságot és izgalmakat véletlenszerű események biztosítják, no meg a többféle befejezés, hiszen a végtélet attól függ, milyen döntéseket hoztunk, hány embert veszítettünk (vagy akár toboroztunk) a kalandok során, és mennyi aranyat kapartunk össze a spanyol birodalom számára. Minderről egyébként annak apropóján írok, hogy a srácok leszerződtek a bitComposer kiadóval, így a mostanában megjelenő játék dobozos formában is megtalálható lesz a boltok polcain.

A THE BUM CÍMŰ KALANDRÓL IS ÍRTAM KORÁBBAN, EZ IS MEGJELENT ÉS LETÖLTHETŐ A HTTP://BIT.LY/16J3E6X CÍMRŐL.



KI MINT VETI VÁRÁT...

THE CASTLE DOCTRINE

[ÍRTA MIDNITE] **Alfaverzióban képlékeny egy játék sorsa, de a Castle Doctrine már nyers formájában, hibádzó külcsínnel is jól mutatja, milyen szürreális és beteg szórakozás lesz. Itt a te házad a te várad – de mások háza is a te várad lehet, némi erőszak árán.**

Zaklatottan és dicsőségesen érek haza csapdákkal teli otthonomba, rémült családomhoz. Az egyik pincsi megnyomorítva fekszik a bejárat elé ásott gödör mélyén, az elektromos padló drótvázát kettévágta valaki, a ház végébe rejtett széf pedig kifosztva tátong. De legalább a feleségem és két gyermekünk nem fekszenek vérbe fagyva... Ezúttal. Túl sokszor értem haza családom holttesteinek látványára. A pincsit sajnálom, de a zsebemben lapuló, frissen szerzett készpénzből pótolhatom az állatokat – hisz rabolni voltam ma éjszaka is, és a puszta tény, hogy életben visszatértem, sikerről árulkodik. Minden reggel ilyen zaklatott az érkezésem, mert biztos borzalom vár az otthon falai közt, csak a pusztítás mértéke változik. Ám van rosszabb: a napok, amikor csak cafatokra tépett, elektrosokkolt holttest marad belőlem a betörés végére, és nulláról kell újrakezdenem mindent az üres házban. Csupán 2000 dollár és egy online csapdarendelő katalógus áll rendelkezésemre, hogy védelmet emeljek a széf és a család köré, mielőtt ismét elindulok egy hasonló szerencsétlen otthonába, hogy kifosszam őt, és meggyilkoljam a szeretteit. De minimum a pincsijét.

AZ ÉN HÁZAM, AZ ÉN VÁRAM

A csapdák felállítása a széf körüli üres, láthatatlan négyzetrácsból épített szürke téglalapon alapvetően stratégiai kérdés. Egyetlen szabály van: képesnek kell lennem megvalósítani egy sikeres betörést, vagyis lehetetlen akadályokat sem én nem állíthatok, sem a többiek a saját otthonaikban. Ennek bizonyítására a rendszer elmentése előtt végig kell járnom a saját házamat, és ha nem sikerül a széfig jutnom, akkor bizony ugyanúgy meghalok, mintha a szomszéd pitbullja tépne darabokra egy rossz lépés után.

A katalógusból a halálos csapdákhoz nyomásérzékelős padlólapot, drótokat, kapcsolót és akkumulátort is vehetek, így csak a betörő óvatlan lépései indítják be az elektrosokkot, vagy nyitják meg egy verem tetejét. Minden egyes „kör", amiben a behatoló egy másik kockára lép, lehetőséget ad családtagjaimnak és az állatoknak is egy lépés megtételére. Pitbulljaim kiszámíthatatlanul mozognak, s ha a tolvaj rálépett a rossz padlólapra, nincs kihátrálás. Roppant nehéz, türelmet igénylő feladat hatásos védelmi hálózatot kidolgozni ily kevés lehetőséggel, de a csapdákkal való kísérletezés legalább felkészít a pillanatra, mikor nekem kell idegen házba osonnom, és csak a látóteremen belüli tárgyak ismeretében döntenem a következő mozdulatról. A maradék pénzből veszek egy harapófogót és egy pisztolyt (az előttem álló betörés eszközei), majd bezárom magam mögött az ajtót. Remélem, visszatérek – és ki tudja, milyen borzalmak várnak majd rám.

ADATOK

KIADÓ
-

FEJLESZTŐ
Jason Rohrer

MŰFAJ
MMOG

MEGJELENÉS
2013

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

Bank Heist
1983 (20TH CENTURY FOX)

They Stole A Million
1986 (ARIOLASOFT)

AZ ERŐSZAK (NEM) MEGOLDÁS

Ez az egész rettenetes. Kifacsart értelmezése az amerikai Castle Doctrine törvénynek, mely felhatalmaz rá, hogy otthonomat és értékeimet fegyverrel védjem meg az illetéktelen behatolóktól és erőszakkal fenyegetőktől. Kettős morális dilemma előtt állok: egyszer a kegyetlen bűnözői észjárás, másszor a trükkös védekezési stratégiák halálos logikájába kell helyezkednem.

Nem segített a tutorial teljes hiánya sem, itt bizony mindenre magamnak kellett rájönnöm. És az esztétikailag hánytató grafika sem támogat, nehéz kibogarászni a csapdák mibenlétét (nem nevezném 8-bites látványnak, ez szimplán csak ronda). Mégis, a koncepciózus kegyetlenség egy idő után kihívássá változik – azon kapom magam, hogy visszatérek a legdurvább csapdarendszerrel felszerelt otthonba, újra és újra fennakadok más-más részein, de kezdem mindig elölről, saját házamra ügyet sem vetve. Nem is a széf tartalma csábít, inkább a sikerélmény... Bár már az is annak számítana, ha a készítők csiszolnának egy nagyot a játék külsején a megjelenésig. Jelenlegi formájában a Castle Doctrine ugyanis pont olyan, mint belépni a házad ajtaján: szörnyű a látvány, de van benne némi beteges öröm is...

A ronda látványvilág egy igazi kincset rejt: ehhez hasonló játék talán még soha nem készült

GŐZGÁRDISTÁK, ELŐRE!

STEAM MARINES

[ÍRTA KREDENC] **Az indie-szférának hála ismét reneszánszát élik az olyan klasszikus műfajok, mint a dungeon crawler és a rougelike, a Worthless Bums játéka pedig visszanyúl a gyökerekig. 2D-s retró grafika, klasszikus sci-fi alapvetés és csapatalapú játékmenet – kell ennél több?**

A Steam Marines a bevezetőben említett zsánerek jelenlegi sikercímeiből építkezik, tehát van benne jó adag Dungeons of Dredmor, egy kis Faster Than Light, csipetnyi Legends of Grimrock – azt hiszem, a felsorolt csodák ismerőinek ennél jobb ajánlólevelet nem is írhatnánk. (Jelzem, nehéz nem Space Marinesnek írni a címet, főleg, miután érzésem szerint a srácok merítettek a Games Workshop Warhammer 40k-univerzumra építő Space Hulk táblajátékából, illetve a „testvérének" tekinthető Space Crusadeből is.)

MÍG A HALÁL EL NEM VÁLASZT

A sztori egy nagy sci-fi közhellyel indít, de alapnak megteszi, és nézhetjük úgy is, hogy a 2011-ben alapított stúdió ezzel is tiszteleg a klasszikusok előtt. Helyszín tehát I.S.S. Orion, melynek központi számítógépe váratlanul felébreszti a hibernált űr-tengerészgyalogosokat, egész pontosan a megmaradt négy főt, akiket mi irányítunk, és akiknek egyetlen feladata van: kideríteni, mi történt a hajón. Gondolom, nem lövök le nagy poént, ha elárulom: hamarosan rusnya alienekbe botlunk, így minden tudásunkra és némi szerencsére is szükségünk lesz a véletlenszerűen generált fedélzeten, főleg miután a rougelike alapvetése itt is érvényben van: a halál azonnali, és bár egy csapattag elvesztése még nem jelenti a véget, az csak a teljes szakasz leamortizálásával következik be, a maradék jelentős hátrányba kerül a továbbiakban.

ADATOK

KIADÓ
Worthless Bums

FEJLESZTŐ
Worthless Bums

MŰFAJ
rougelike

MEGJELENÉS
2013

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Dungeons of Dredmor
2011 (GASLAMP GAMES)

Faster Than Light
2012 (SUBSET GAMES)

VAKPARTI

A játék indításakor választhatunk három nehézségi szint közül, illetve összeállíthatjuk magát a gárdát is, ha nem vagyunk megelégedve a játék által felkínált (szerintem életképes) osztaggal. Négy kaszt áll rendelkezésünkre: a parancsnok (leader) a tank, avagy közelharci kommandós, puskával, nehézpáncélban; a felderítő (scout) a fürge távolsági támadó, nagy észlelési távolsággal; a gránátos (grenadier) a területsebzés szakértője (vigyázat, baráti tűz lehetséges!); a támogató (support) pedig a gépfegyveres DPS. Embereinket természetesen fejleszthetjük is a begyűjtött tapasztalati pontokból, illetve elláthatjuk megvásárolható vagy lootolható fegyverekkel, felszereléssel. A játékmenet körökre osztott, adott (kasztonként eltérő) akciópontból gazdálkodhatunk, így nem kevés stratégiai érzékre is szükség van, hiszen nemcsak a lépés vagy az ütés/lövés, de még a megfordulás vagy a másik kollégával való helycsere is egy-egy pontba fáj. Embereinket mozgathatjuk egyenként vagy csapatban, és kiadhatunk egyszerűbb parancsokat is. Az irányítás egyébként a jelenlegi (a készítők honlapjáról ingyen letölthető) bétaverzióban még kissé fapados, de nyilván ez még változni fog a fejlesztés során.

GŐZT NEKI!

A látványra viszont nem lehet panaszunk. Ahogy említettem, egy 2D-s, retró grafikájú, felülnézetes címről van szó, amely támogatja a Full HD felbontást is, és bár az interfészen még kell csiszolni a srácoknak, a kellemes megjelenés és a remek zene, no meg a sci-fi körítés és a feszes játék együtt igazi hangulatbombává áll össze. Bármely ajtó és sarok mögött ott leselkedhet a kíméletlen és azonnali halál, így négyzetről négyzetre kell haladnod, megfontolni minden egyes lépést, figyelni az embereidre, az akciópontokra, a környezetedre, a csatában pedig úgyszintén résznél kell lenned, ha túl akarod élni az I.S.S. Orion fedélzetén rád váró, űrgárdistát próbáló kalandokat.

A JÓ FIÚK FEKETÉBEN JÁRNAK

PAYDAY 2

[ÍRTA WILSON] **Hol vannak már azok az idők, mikor nyáron nemhogy jó, de egyáltalán játék se jött? Az idei nyaralást nemcsak a kánikula fogja meghatározni, de őszi tumultust elkerülő céllövölde, a Payday 2 is. Betörőnek és rablónak lenni igazán jó, értem?**

Azok a nyomorult fúrók! Sok minden miatt lehet emlékezni a Paydayre, de én csak a fúrógépek miatt fogok. Ezzel kellett a széfeket és más, alaposan lelakatolt rejtekhelyeket kinyitni, csakhogy a világ leglassabb jószágaként nem tudott lépést tartani a gyors tempót követelő rablással, akár tíz percig is csócsálta a vastagabbnál vastagabb fémfelületeket. Ez már rövid távon is frusztráló volt, és ha azt nézzük, hogy ez az eszköz a második részben is szerepel (ráadásul változtatások nélkül), akkor reflexből akár azt is lehetne mondani, hogy nem ez a játék lesz az idei év legjobb vétele. Ennél nagyobbat viszont tévedni sem lehetne.

Kevés az igazán jó kooperatív játék, de a PAYDAY 2 újításait látva lehet, hogy nyáron egy igazi trónkövetelőt kapunk!

RABLÓ-PANDÚR

A nagybetűs, tisztességes folytatások leírását tökéletesen teljesíti az Overkill játéka: kilenc küldetés helyett ezúttal harmincnál is több helyszín és misszió várja az enyveskezűeket, két platform helyett háromra is megjelenik, a hatalmas fegyverarzenált pedig kasztokra és képességekre osztott karakterfejlesztés egészíti ki. A fejlesztőknek volt idejük és lehetőségük tökéletesíteni a formulát, hiszen az Overkill tavaly óta már a Starbreeze-családba tartozik, így stabil háttérrel és az előzőnél nagyobb költségvetéssel folytathatták a modern tolvajok kálváriáját.

Maga a játékmenet sokat nem változik, a számos küldetés alatt még mindig értéktárgyakat kell eltulajdonítani, hol bankból, hol ékszerboltból. Az előddel ellentétben itt viszont ténylegesen tartalmas és változatos feladatokról és megbízásokról beszélhetünk, ami elsősorban a véletlenszerűség behozásának tudható be. Mindegyik próbálkozásnál valami megváltozik: nem ugyanott van az elrabolni kívánt nyakék, a széfben nincs egy fillér sem, a hátsó bejáratot hirtelen őrizni kezdik, és így tovább.

A SPECIALISTA

A véletlenszerűséget maguk a szereplők egészítik ki. Ezúttal négy különböző kaszt közül lehet választani: az Enforcer erővel, a Ghost lopakodással és manipulálással, a Mastermind kiváló tervekkel és jó rábeszélő képességgel, míg a Technician hackeléssel és zártöréssel teljesíti a feladatot. Mindegyikük saját képességfával rendelkezik, így 72 különböző skillből lehet mazsolázni. Győzni, gyorsan és precízen rabolni csak a legjobban összerakott, legrátermettebb csapat tud: szerencsére most már nem kell mindent vérontással elintézni, egy nagy adag szerencsével, és lassú, megfontolt mozdulatokkal akár rendőri jelenlét és hangosan bőgő riasztók nélkül is teletömhető a zseb és a pénzeszsák.

A pénzszerzés már csak azért is fontos, mert ezúttal tényleg jut szerep a bezsebelt zsákmánynak: ebből finanszírozható a fegyverek és a kiegészítők fejlesztése, sőt, lényegében magukat a képességeket is meg kell venni. Éppen ezért egyáltalán nem mindegy, hogyan és miként is sikerül egy-egy rablást letudni. A totális káoszból, a civilek és rendőrök tetemeinek halmozásából semmiképp nem lehet jól kikeveredni, még ebben a világban is célszerűbb minimálisra csökkenteni az áldozatok számát. Mindez persze a játékosok által megformált tolvajokon múlik – remélhetőleg már csak pár hét, és mindenki magára húzhatja a vonásokat jótékonyan takaró maszkokat.

ADATOK

KIADÓ
505 Games

FEJLESZTŐ
Overkill Software

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2013 nyár

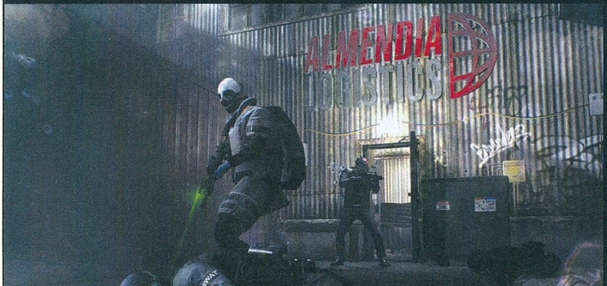
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
80%

STÍLUSMINTA

Left 4 Dead 2
2009 (ELECTRONIC ARTS)

PAYDAY: The Heist
2011 (SOE)

$ **Sok embernél ki fogja csapni a biztosítékot a játék erőszakossága, különösen a bostoni tragédia után, de ha elítélnénk a PAYDAY 2-t, akkor egyúttal leállíthatnánk a hollywoodi akciófilmek gyártását is...**



Az első epizód kiadása óta sok minden történt az Overkill háza táján: a Starbreeze bekebelezett titeket. Kinek az ötlete volt az erőitek egyesítése, és mennyire volt nehéz feladni a függetlenségeteket?

Közös megegyezéssel született a döntés. Az Overkill fiatal stúdió, de a fedélzeten a zöldfülűek mellett igazi veteránok is vannak. A Starbreeze ezzel szemben gazdag és büszke múlttal rendelkezik. A két kultúra, a két külön csapat keverése remek ötletnek tűnt. A függetlenségünk feladása sem a hagyományos értelemben történt, mert mindkét stúdió a saját, külön játékán dolgozik, úgy, ahogy eddig, anélkül, hogy bárki is beleszólna abba, mit csinál a másik, így lényegében nem is változott semmi.

A felvásárlással biztosabbá vált a jövőtök? Látva, hogy párhuzamosan két játékon is dolgoztok (Payday 2, Storm), ezt én készpénznek is venném.

Ez nem is kérdéses: most már csak azon kell fáradoznunk, hogy befejezzük a játékainkat!

Egyértelmű, hogy a Payday sikeres volt, különben nem csinálnátok második részt, de mégis hogy teljesített a kasszáknál?

Na igen, a játék tényleg nagyon jól sült el üzletileg: összességében kiválóan fogyott, sőt, még a későbbiek során is majdnem akkora volt iránta az érdeklődés, mint az első héten. A statisztikák alapján a legtöbben PC-re vették meg, de a PS3-as rajongótábor is tisztességes méretűre nőtt.

Visszatekintve mi az, ami jól, és mi az, ami kifejezetten rosszul sült el benne?

Ez a piac egyetlen kooperatív módra építő „rablós" játéka, és talán emiatt is több mint egymillió példányt adtunk el. Ez azt hiszem, önmagában elég magyarázat ahhoz, hogy jól csináltuk-e a dolgokat! Mit rontottunk el? Rengeteg olyan kisebb-nagyobb dolgot, amit a folytatással orvosolni szeretnénk. Ilyen a karakterfejlesztés, a fegyverkezelés, a küldetések változatossá tétele, és még ezernyi apróság.

A Payday inspirációs forrásai közé elég könnyű besorolni Michael Mann zseniális filmjét, a „Szemtől szemben"-t, na meg a Left 4 Dead-sorozatot, de honnan jött maga az ötlet?

Azt hiszem Ulf, a dizájnerünk a vécén ülve gondolt arra, hogy mennyire király lenne egy rablós játék, szóval innen jött ez az egész. Nem, nem viccelek, tényleg így történt.

Az első játékban csak 6+3 küldetés volt, most azonban rögtön harminccal kezdtek. Hogyan tudtatok ennyit tető alá hozni?

Nos, még nem fejeztük be őket. A válasz persze kézenfekvő: nagyobb csapat, rengeteg kávé. A küldetések jelentősen eltérnek egymástól a hosszúságot tekintve, így most már nem olyan egyórás műsorok, mint az első rész esetében.

A változatosság hiánya legutóbb komoly probléma volt, de most ezen is javítotok. Mi változott?

Elmozdultunk egyfajta szimuláció felé, így a térképeken megtalálható, véletlenszerű elemek sokkal szignifikánsabb szerepet kapnak. A legnagyobb változás mégis a döntéshozatal bevezetése, mely által a játékos komolyan befolyásolhatja a játékmenetet..

Számíthatunk valamiféle történetre, átívelő szálra, kidolgozott narratívára, vagy most is csak megyünk, és válogatás nélkül rabolunk ki mindenkit?

Maguk a küldetések, az elvégzendő feladatok adják a narratívát, de különösebben részletes történet nincs. Feladatból is lényegében csak egy van: feljutni a bűnözői ranglétra csúcsára, de ezt is inkább csak sugalljuk, és nem sulykoljuk, mondjuk szinte végtelen mennyiségű átvezető videóval. Persze azért megvannak az eszközeink, hogy megmutassuk a bejárt út nagyságát és a fontosabb lépcsőfokokat.

A vérontás, a túlzott erőszak sokak számára nehezen befogadható tényező volt – esetleg van lehetőség a küldetések végigvitelére e nélkül?

Igen. Nagyon, nagyon nehéz lesz, de mindenképp tető alá hozható.

A lopakodás és a mesterséges intelligencia két nem túl jól működő eleme volt az első résznek. Ezeken is terveztek javítani?

Kifejezetten sokat dolgoztunk azon, hogy a lopakodás használható és működőképes legyen minden egyes küldetés során. Szeretnénk, ha az emberek azt éreznék, hogy szinte bárhogy végigvihetik a missziókat, például, hogy ne kelljen mindenkit lemészárolni. A mesterséges intelligencia is ennek megfelelően változik, így a gép által irányított ellenfelek már jóval taktikusabban viselkednek, és reagálnak a játékos cselekedeteire.

A perkek és a fegyverek a Payday játékmenetének alapjai. Mire számíthatunk a folytatásban?

25 fegyver és megszámlálhatatlan mennyiségű alkatrész várja a bankrablókat: utóbbiak loot formájában, fiókok, szekrények mélyéről, ellenfelek zsebeiből kerülnek ki. Ezt figyelembe véve közel kétmillió kombinációs lehetőség van, pláne, ha számításba vesszük, hogy áttervezett skillrendszerrel, 72 különböző képességgel és 4 különböző kaszttal készülünk, így tényleg mindenkinek lehetősége lesz létrehozni álmai bankrablóját.

Milyen ez a kibővített, áttervezett skill-rendszer? Mi változik, és mi marad olyan, mint eddig?

A képességrendszert az alapjaitól gondoltuk újra. Négy kaszt közül lehet választani (ghost, enforcer, mastermind, technician), de van annyi mozgástér, hogy lehessen szemezgetni az összes képességfából. Vagyis a megszerzett tapasztalati- és képességpontok úgy oszthatók el, ahogy csak a játékos akarja!

Már a küldetések mennyisége is impozáns, és hosszú életet teremt a játéknak, de mi az, ami miatt tényleg hónapokig, évekig téma lesz a Payday 2?

Az összes új rendszer, az összes újítás, kezdve a véletlenszerű loottól a maszkokon át (1,8 millió kombinációs lehetőség van ezen a téren) egészen a többfajta képességfáig – nos, ha ezeket összeadjuk, azért eléggé látszik, hogy itt bizony lesz elég tartalom.

A Left 4 Dead fantasztikus multiplayer lehetőségekkel rendelkezik: ti nem gondoltatok még arra, hogy elmozdultok a kompetitív irányba?

Rengeteg dologra szoktunk gondolni! (nevet)

A konzolos változatok támogatása mindig költséges mulatság – emiatt ezúttal is a PC lesz az elsődleges platform?

Habár tényleg a PC az elsődleges platformunk, mindent meg fogunk tenni azért, hogy a konzolosoknak se legyen okuk panaszra.

Nemcsak skillekből, de maszkokból is van pár tucat, tehát ha a ruha nem is, legalább a karakterek ezen része átszabható, így mindenki a saját ízlésének megfelelő cuccban vághat neki az életvitelszerű bűnelkövetésnek

[ÍRTA **WILSON**] **A nyugodt pihenésnek még csak az esélyét sem hagyja meg a Firaxis csapata: június elején érkezik minden idők legdurvább időrablója, a Civilization-sorozat következő fejezete. Szép, új világ, tengernyi újítással és bővítéssel, a „csak még egy kör" jelszavát követve.**

Nem aktiválódik benne minden tizedik percben atombomba, nincs teli robbanásokkal, drámainak szánt jelenetekkel, intenzív szócsatákkal és a hollywoodi eszköztárat használó átvezető videókkal, mégis az egyik legizgalmasabb program, amit valaha csináltak – mi az? A Civilization, a legendás stratégiai játék, amely immár három évtizede meséli el az emberiség helyenként történelemhű, de mégis fiktív történetét, az őskortól kezdve egészen a távoli jövő még meg nem történt eseménycsokráig. És ha bárki azt hitte volna, hogy idén nyáron megússza átjátszott éjszakák, ellopott szabadidő, és a dehidratáltság veszélye nélkül, nos, tévedett – júliusban érkezik a következő dózis!

Amíg másokat a leégés és a túlzott alkoholfogyasztás fenyeget majd a nyáron, addig a Civilization-rajongókat a kialvatlanság!

SZÉP, ÚJ VILÁG

Éles a vonal a még bevállalható, a kiadásig elkészíthető funkciók, és a szándékosan kitépett, külön csomagokban árult elemek között, különösen egy olyan sorozat esetében, amely már ötnél is több epizódot letudott, és lényegében csak nagyon keveset változott az első rész óta. A Civilization persze könnyű helyzetben van, nem kell mindig feltalálnia a kereket (az mindig a játékos dolga), csak átcsomagolja, kicsinosítja, itt-ott kipofozza az öreg szekeret, aztán ismét kiküldi a földekre. A Firaxist ezért valahogy mégsem lehet utálni, pedig biztosra vehető, hogy a kiegészítőkbe rakott ötletek és újdonságok egy része már szerepelt valamilyen formában egy régebbi Civilization-fejezetben. A Brave New World expanzió ezúttal azt tűzte ki céljául, hogy felkavarja a végjáték állóvizét, és olyan izgalmassá tegye a végső hadmozdulatokat, mint amilyen a birodalomépítés első szakasza szokott lenni.

A problémát eddig az jelentette, hogy hiába van több lehetőség is kivívni a győzelmet – diplomáciával, kultúrával, űrversennyel vagy a hadsereggel –, ezek közül nem mindegyikhez adottak a feltételek. Ha egy opponens birodalom a teknőstaktikát választva begubózik, minden városában katonai egységeket állomásoztat, a határokat pedig szűkebbre húzza, mint az alsónadrágját, ott bizony nem könnyű egy hadsereggel bevonulni. Az ellenfél ugyanakkor a kulturális győzelem ambícióit is le tudja gyűrni, hiszen ha egy rivális vallás vagy kultúra túlságosan nagy hatással van a saját településeire, akkor elég komplet-ten bekebeleznie egyet-kettőt, és máris megoldódott a probléma. A pacifista, passzív hozzáállás a befejezetlen játékok egyik legfőbb oka: a Civilization az utolsó két-három órában a csodák építgetésévé, a városmenedzselési képernyők folyamatos bámulásává korcsosul, és ennél unalmasabb és monotonabb dolgot nehéz is lenne elképzelni. Ám ha minden jól megy, akkor ez hamarosan a múlté.

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Firaxis

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2013. 07. 02.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

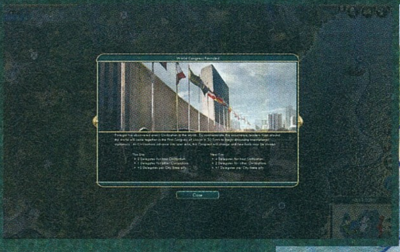
Civilization V
2011 (2K GAMES)

Civilization V: Gods and Kings
2012 (2K GAMES)

HELLÓ TURISZT

A megoldást nem egy teljesen új rendszer, hanem egy régebbi kibővítése jelenti. A kulturális érték eddig a csodákból és a világhírű nevezetességekből adódott össze, de szerepe szinte csak a védelemre korlátozódott a határvonalak tágításának formájában. Ez a rész ugyan megmarad, de kiegészül egy „támadó" értékkel, amit a játék egyszerűen csak turizmusnak hív. Ezt azok a híres művészek, és az általuk létrehozható festmények, szobrok, zenei tételek és más, az emberi civilizáció fejlődését meghatározó darabok növelik, melyek bármelyik városban előállíthatók és közszemlére tehetők. Ezt az archeológia hivatott kiegészíteni, amely ősi romokat képes felfedni a térképen. Ezek nem a véletlenszerűség elvét követve generálódnak, mint a többi nyersanyag (az olaj, az érc), hanem a játék kezdeti szakaszában letudott cselekedetek nyomaként maradnak meg. Ez lehet egy barbár tábor romja, egy elpusztult település, vagy hatalmas csatákban hátrahagyott fegyverek és tetemek lelőhelye. Ezeket

Nem a szemed káprázik, ezek tényleg a legutóbbi XCOM haderői. Easter egg helyett bevethető egységek lesznek, melyek az utolsó történelmi szakaszban jelennek meg.



az ősi romokat kétféleképpen is fel lehet használni: egyrészt kinyerhető belőlük némi nyersanyag, másrészt a helyükre felhúzható egyfajta emlékmű, amely lassan, de biztosan kultúrát kezd termelni. Márpedig minél több a kultúra és vele együtt a turizmus mennyisége, annál nagyobb hatással van az adott civilizáció a környező népekre, akik egy idő után akár be is hódolhatnak a kulturális fölénynek, önként adva át a városok kulcsát.

A városállamok szerepe sokkal nagyobb lesz az alapjátékhoz képest. Magas turizmussal bekebelezhetők, a kereskedelmi út használatával zsíros paktumokat lehet velük kötni, egy kis kenőpénz pedig a delegátusi szavazatukat veheti meg.

Erre viszont másképp is van lehetőség, és ez talán még a turizmus létrehozásánál is izgalmasabb. A Civilization-sorozat egyik régi, több évtizede megoldásra váró problémája a diplomácia kezelése. A spártai kapcsolattartás, az árnyalt beszélgetés, a titkos paktumok, a gazdasági vagy a kulturális nyomás fogalmát egyáltalán nem ismerő diplomáciát valahogy sosem sikerül gatyába rázni, és ha ez a téma felmerült, akkor minduntalan az 1999-es Sid Meier's Alpha Centaurit lehetett felhozni tökéletes példának. A híres stratégia emléke most is jelen van, csak épp pozitív értelemben, hiszen a Brave New World lehet az első olyan kiegészítő, melynek köszönhetően a Civilization ezen a téren is képes lesz felvenni a kesztyűt a másik klasszikussal. Ezt kizárólag egyetlen dolognak, a Világkongresszus bevezetésének köszönheti, ami tulajdonképpen az ENSZ-nek felel meg, csak itt a szervezetnek tényleg van hatalma és befolyása, nem csak ül a babérjain, több hónapos késéssel, általában csupán egy ejnye-bejnyés levéllel reagálva napjaink konfliktusaira, népcsoportokat és teljes nemzeteket érintő atrocitásokra.

KELL EGY SZAVAZAT

A Világkongresszus intézménye a játék középső szakaszában tűnik fel, és az a civilizáció alapíthatja meg, amely már kifejlesztette a nyomtatást, és találkozott az összes többi néppel. Az egyes országok képviselőkkel vehetnek részt rajta, az alapító és a gyűlésnek otthont adó oldal pedig automatikusan több delegátust küldhet. Ez a két partner továbbá az, amelyek javaslatbenyújtási joggal rendelkeznek, maguk a javaslatok pedig több kör elteltével, egy előre megadott időpontban kerülnek napirendre. Mind a katonai, mind a diplomáciai győzelemhez komoly segítséget nyújthat a kongresszus használata és kijátszása, mert az erőviszonyokat alaposan felborító határozatok fogadtathatók el. A paletta szinte mindent tartalmaz, kezdve a tudományos fejlesztéseket fellendítő nemzetközi űrállomással, a kultúrát éltető világkiállításon át egészen a katonaságra kivetett adókig, de még azokkal az agresszorokkal is el lehet bánni, akik folyamatos követelőzéssel és fenyegetőzéssel tartják sakkban a gyengébb nemzeteket. Persze a szavazások egyáltalán nem tiszták, gyakorlatilag bárkit meg lehet kenni pénzzel vagy a jó öreg kémkedéssel. A játék utolsó harmadában, az immáron ENSZ-nek hívott kongresszus ülésszakai is sűrűbbé válnak, így minden tizedik körben lesznek voksolások, ezzel alaposan felpörgetve, izgalmasabbá téve a végjátékot.

Az, hogy melyik civilizáció mennyire hatékonyan tudja a saját javára fordítani a világkongresszust, természetesen népről népre változik. Hogy a helyzet végképp bonyolódjon, a Brave New World kilenc új nemzetet hoz be a képbe: a lengyelek, a brazilok, az asszírok, a portugálok és a zuluk mellé még négyen költöznek be, a maguk kis csodáival, nevezetességeivel, speciális egységeivel. Közös tulajdonságuk, hogy mindannyian hatalmas előnyökhöz jutnak az eddig nem látott kereskedelmi utak rendszerével. Ez talán a Brave New World legmélyebb, legnagyobb és legfontosabb újítása. Ugyan eddig is volt lehetőség karavánokat indítani a baráti városokba, de ezeknek a menedzselése egyáltalán nem volt egyszerű, és a megszerzett javak szinte mindig csak aranyat jelentettek. Ezzel szemben mostantól ténylegesen kiépíthető egy földi vagy vízi folyosó, azt és akkor szállítva, ami csak rendelkezésre áll. Igazán nagy stratégiai jelentősége ennek a saját határokon belül van: kultúra, termelés és arany bármelyik településhez irányítható, ezzel jelentősen felgyorsítva és megkönnyítve a városalapítás amúgy rendkívül nehéz és lomha feladatát

A kereskedelmi utak képernyője első látásra bonyolultnak tűnhet, de nem kell tőle megijedni. Ugyanannyira átlátható, mint a Civilization V bármelyik másik almenüje, így már az első próba után a nemzetközi kereskedés mesterévé lehet válni.

Ezek után nem is kérdéses, hogy a Brave New World mekkora jelentőséggel bír. Habár már a Gods & Kings is sok érdekes újítást hozott, de ez az a kiegészítő, amire mindig is vágytunk. Tartalmas, hihetetlenül gazdag, rengeteg hiányosságot és problémát orvosol, pontot téve ezzel a kérdésre, hogy lehet-e majd sokat aludni a nyáron. Lehet, de csak a következő kör után – az meg ki tudja, mikor ér véget...

Interjú a fejlesztőkkel

[IRTA **WILSON**] Kitüntetett figyelem kíséri a Firaxis minden egyes új játékát, elvégre egy mára legendássá vált csapatról van szó, amely ugyan ritkán mer új dolgokba vágni, viszont minden, amit letesz az asztalra, egy fényesre csiszolt gyémánttal ér fel. Erről, és persze az új Civ V kiegészítőről beszélgettünk velük.

Már a kezdetektől fogva megvolt a tervetek a kiegészítőket illetően, vagy csak menet közben, a játék kiadását követően, a reakciók fényében döntöttetek arról, merre tovább?

A Civilization-szerű játékokban az a legjobb, hogy ezer és ezer módon lehet őket bővíteni. Egyszerűen sose fogynak el az ötletek és a lehetőségek. Van egy alapjátékod, próbálod vele a lehető legszélesebb közönséget megszólítani, bebetonozni a hírét, de még a munkálatok befejezése előtt elkezded azon törni a fejed, hogy „Tudod, mi lenne jó még? Ez és ez!". Mivel a rajongók részéről olyan jó fogadtatásra lelt a Gods & Kings, ezért rögtön megkaptuk a lehetőséget, hogy egy újabb kiegészítőbe kezdjünk, és így módunkban állt kibővíteni a játék egyes részeit, például a kultúrával kapcsolatos részt.

Az új civilizációk és a csodák minden kiegészítő esetében az alapot jelentik. Most mivel készültök?

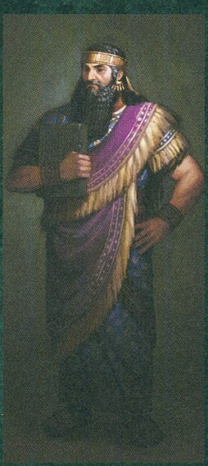
Kilenc új civilizációt terveztünk, de eddig csak ötöt jelentettünk be. Lengyelország, Brazília, Portugália, Asszíria és a zuluk érkeznek a Civilization V családba – ezen a listán számos olyan náció szerepel, amelyet nagyon szerettek volna a rajongók a játékban látni. A maradékról viszont még nem szeretnénk beszélni, az egyelőre legyen meglepetés!

Mik azok az újdonságok, eddig nem látott funkciók, melyek miatt a Brave New Worldre mindenképp érdemes lesz azonnal lecsapni?

Kifejezetten nagy újításokkal készültünk. Az egyik ezek közül a kultúra fontosságának kiemelése, amely különösen a játékidő második felében jut kiemelt szerephez. Mostanáig a kulturális győzelem kiharcolásához a játékosnak be kellett zárkóznia, egyfajta teknősként védve a területét, miközben a városokban a lehető legtöbb kultúrát termelő épületet kellett felhúzni. Ez a végjáték közeledtével sok unalmas pillanatot eredményezett, és emiatt sokan inkább más győzelmi formák felé fordultak. Ezt a problémát úgy oldottuk meg, hogy kiemeltük a kultúra fontosságát: most már nemcsak egy egyszerű adat, hanem egyfajta befolyással rendelkező tényezővé vált, amely kihatással van a többi civilizációra. Győzni úgy lehet, ha a saját kultúrád lesz a domináns az egész bolygón. Ennek terjesztéséhez a másik nagy újdonság, a kereskedelmi utak bevezetése is jó szolgálatot tehet, nem utolsósorban a kincstárat is fel lehet tölteni vele. Végül ott van a Világkongresszus, a politikai szervezet, ahol az egyes civilizációk találkozhatnak, és megvitathatják a legfontosabb előterjesztéseket.

Ennek az új kulturális győzelemnek fontos komponense az úgynevezett „turizmus" is, amely teljesen új elem a Civilization V-ben. Mi is ez pontosan, és hogyan működik?

Lényegében két külön komponensre bontottuk a kultúrát. Egyrészt maradt a hagyományos kulturális érték, amely a rivális civilizációk elleni védekezés egyik fontos eleme. Még mindig a hagyományos módon generálódik, de a hozzá kapcsolódó kulturális épületek és csodák esetében feltűnik egy új slot, amit „Great Works"-nek hívnak. Ezek olyan történelmi mérföldkövek, melyek meghatározták az emberiség fejlődését: zenészek, festők, szobrászok, írók és egyéb művészek munkáiról van szó. Ha egy ilyen elkészül, és bekerül valamelyik kulturális épületbe, akkor elkezd turizmust generálni. Ez a hódítás egyik fontos fegyvere! A turizmus értéke befolyásolható is, megnyitott országhatárokkal, kereskedelmi utakkal, közös vallással. Összegében úgy is lehet győzni, ha a megszerzett turizmus értéke nagyobb, mint a többi civilizáció kulturális értéke.



Az ideológiák továbbfejlesztése kézenfekvőnek és természetesnek tűnik azok után, hogy az előző kiegészítő behozta a vallásokat. De mi számít ideológiának a Civ5 világában?

Amikor elérsz egy adott pontot a játékban, meg kell határoznod a néped által követett ideológiát. Ebből három van, illeszkedve a huszadik század valós történelméhez: szabadság, autokrácia és rend. Ezek mindegyike rendelkezik előnyökkel, és kihatással vannak az elérhető győzelmi típusokra is. Az ideológia lényegében a társadalompolitika kiegészítésének készült, hogy a játékos tényleg a lehető legnagyobb szabadságot kapja a saját civilizációjának kialakítása terén.

Az egyes civilizációk és városállamok közti kereskedelem eddig is fontos volt, de most ezen is fejlesztetek a kereskedelmi utakkal.

A nemzetközi kereskedelmi út kiépítése az aranyszerzés egyik legjövedelmezőbb módja, de a saját vallás terjesztése is így a legsebesebb. Persze megvan a maga veszélye, mert a karavánok és a hajók nagyon kiszolgáltatottak, a barbárok és az ellenfelek is veszélyt jelentenek. Ez az új típusú út a városok összekötését is elősegítheti, mert nyersanyag vagy étel is szállítható rajta, amely jól meg tudja dobni a célterület növekedési, építkezési sebességét.

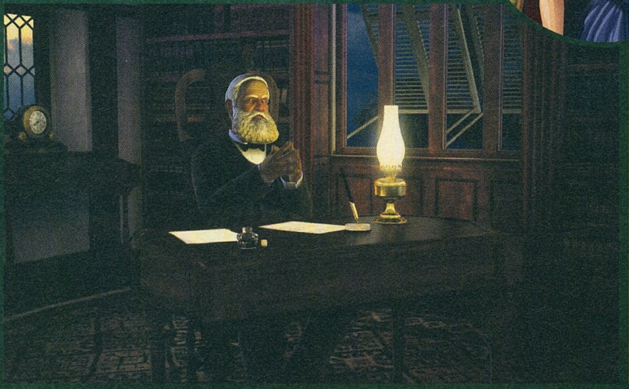
Végre eljött az ideje annak, hogy a sokat kritizált diplomáciai rendszer is fejlődjön: a visszajelzésekre, javaslatokra a Világkongresszus bevezetésével reagáltok. De hogyan is működik ez a virtuális szervezet?

Az első játékos, aki minden civilizációt megismert, és felfedezte a nyomtatást, a reneszánsz kor környékén megalapítja a Kongresszust. Az alapító civilizáció ezzel rengeteg előnyhöz jut (például belőle lesz a házigazda), ezek közül a legfontosabb a javaslatok benyújtásának lehetősége. Amint egy indítvány feltűnik, beindul egy visszaszámlálás, mutatva az ülés dátumát. Ez elég felkészülési időt ad szövetségesek felkutatásához, mielőtt a tényleges szavazás megkezdődne. Minden

nagy civilizáció részese a kongresszusnak, az indusztriális érában általában már a városállamok is rendelkeznek szavazati joggal. A döntések befolyásolásához képviselőket kell a házba juttatni: minél többel rendelkezik egy ország, annál többet nyom a latba a szava. Az atomkorszak elérésével a kongresszusból ENSZ lesz: a diplomáciai győzelem eléréséhez az ENSZ elnökévé kell válni. Ez nem egyszerű feladat, ahogy a képviselők számának növelése sem, mert azt olyan tényezők befolyásolják, mint a térkép mérete, vagy épp a rivális civilizációk és városállamok mennyisége.

Az egyik új scenario az amerikai polgárháború idején játszódik, amely nem ismeretlen kor a Firaxis számára, hiszen Sid Meier két legendás játékot is készített a témában, 1997-ben és 1998-ban. A Colonization felújítása után nem gondoltatok arra, hogy ez lesz esetleg a következő remake-etek?

Az bizony szórakoztató lenne, és producerünk, Dennis gondolkodás nélkül mondana igent rá! A polgárháború remek téma, és ezt a Civilization V keretein belül is igyekszünk megmutatni, a keleti frontra koncentrálva, Washington és Richmond párharcát dolgozva fel.



A Civilization V Steam Workshop támogatása elsöprő sikernek bizonyult: ezernyi kiváló modot készítettek a rajongók. Meglepett titeket a hatalmas érdeklődés és a munkák magas minősége?

Mindig lehet találni igazi gyöngyszemeket a modok között. Legalább egy tucatra tudnám azt mondani, hogy a kedvencünk. A Workshopunk népszerűségét jól példázza az is, hogy jelenleg ez a Steam egyik legaktívabb része. Azonban fontos tudni, hogy az itt felmutatott ötletek egyikét sem vittük át közvetlenül a játékba. Abban is biztos vagyok, hogy a Brave New World modderei is remekbe szabott dolgokkal fognak előállni, és már alig várjuk, hogy átszakadjon a gát!

INFINITE CRISIS

[ÍRTA MIGUEL] **Eső helyett hullanak mostanság a szuperhősös játékok, és úgy tűnik, hogy velük még egy rétegműfajt is érdekesebbé lehet tenni. Superman, Batman, Macskanő és a többi DC-s karakter akár hat eltérő formában is megjelenhet – ez még azokat is érdekelni fogja, akik amúgy utálják a MOBA-kat.**

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros.

FEJLESZTŐ
Turbine

MŰFAJ
MOBA

MEGJELENÉS
2013

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

League of Legends
2009 (ACTIVISION)

Guardians of Middle-earth
2012 (WARNER)

Érdekes világ a multis arénákra építő játékoké: bár évek óta sok százezren játszanak a DOTA-val vagy a League of Legendsszel, azért nem mondhatnánk, hogy közismert és általánosan népszerű műfaj lenne a MOBA, vagyis a multiplayer online battle arena. Ehhez képest a Turbine, az Asheron's Call-lal vagy épp a The Lord of the Rings Online-nal szép karriert befutó csapat lát fantáziát a dologban, és Infinite Crisis néven játékot is készít. Akik valamennyire is követik a DC-univerzum történetét, azoknak valószínűleg ismerős lesz ez a cím, és nem véletlenül: volt ugyanis néhány füzet, ami ugyanezt a karaktersort viselte az első oldalon. Na, de mielőtt teljesen elvesznénk a félig megismert tények tengerében, húzzuk be a kéziféket, és tegyük is fel magunknak a kérdést, hogy…

MI A FENE AZ A MOBA?

A rövidítés angol jelentését már megismertük, most szedjük össze, miről van szó a valóságban. A MOBA egy olyan online aréna, ahol az egymás ellen küzdő seregek egy-egy tagját külön játékosok irányítják. A harcban nemcsak az általuk mozgatott, ütős képességekkel rendelkező hősök vesznek részt, hanem az időről időre megjelenő, automatikusan generálódó, de szintén egy-egy oldalhoz tartozó gépi egységek is. A cél a játéktéren elhelyezett, stratégiai jelentőséggel bíró pontok elfoglalása, valamint a fő bázis elpusztítása, de akadnak mellékcélok is, amik bevédésével vagy lerombolásával bizonyos előnyökhöz juthatunk, vagy épp hátrányba lökhetjük a másik csapatot.

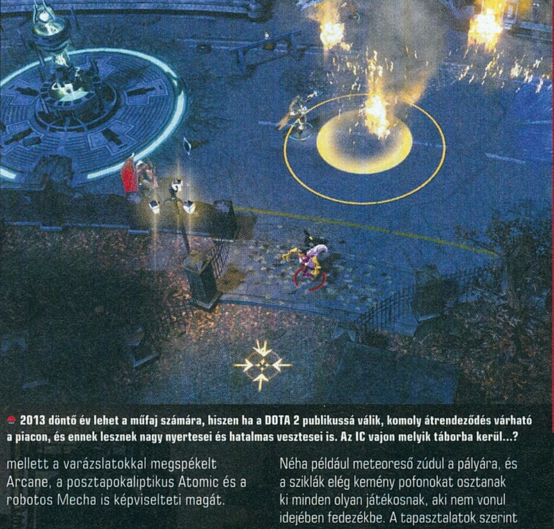
A témakör legjelesebb képviselője a Defense of the Ancients, vagyis a DOTA, ami egy Warcraft III modból nőtt ki még valamikor a paleocén kor hajnalán. Elég azonban egyetlen pillantást vetni a Steamen arra, hányan is „dotáznak" rendszeresen: április első három hetében például 3.129.593 ember. Azért az már elég szép nagy torta ahhoz, hogy mások is próbáljanak hasítani belőle egy szeletet. A Turbine csapata is ilyen álmokat kerget, és ha már a kétharmad részt jól sikerült Batman-remake és a végtelenül sorjázó Marvel-filmek miatt úgyis épp reneszánszát éli a szuperhősös téma, hát miért ne pont az egyik olyan DC-s mellékszálat vegyék a játék alapjául, ahol mindenki megkergül, és aminek történetét kibogozni körülbelül olyan egyszerű, mint tévesztés nélkül felsorolni a San Francisco 49ers 1984-es Super Bowlon játszó játékosait (de azért mi megpróbáljuk a lehetetlent, és a cikkhez tartozó dobozban összefoglaljuk, miről is szóltak a képregények).

KEZDŐKNEK IS

Van azonban egy olyan tippünk is, hogy senkinek nem kell amerikai antikváriumok mélyéről előtúrnia a füzeteket ahhoz, hogy élvezze a játékot. Főleg, mert mint a közelmúltban egy stúdiótúrán kiderült, a fejlesztők már évek óta hegesztik a cuccot, és nagyjából minden karaktert és DC-világot beletesznek, amit egy picit is érdekesnek találnak. Lesz ugye az alap, mindenki számára ismerős felállás, aztán a Nightmare és a Gaslight nevű univerzum is. Az utóbbi kettő annyiban tér el az alaptól, hogy bár a karakterek ismerősek lehetnek, durva csavar van mindenki életében. Például a Nightmare-ben élő Batman vámpírszerű alak, egy csomó olyan képességgel, ami Wayne úrfinak az eredeti leosztásban nincs meg. A Gaslight még ennél is furcsább, ott ugyanis az alapot markáns steampunkos színekkel dolgozzák meg a készítők. A hírek szerint összesen hat párhuzamos univerzum karaktereivel játszhatunk majd, az eddig említettek

MOBA-STÍLUSÚ JÁTÉKKAL MÁR DUNÁT LEHETNE REKESZTENI, DE A TÉMA MIATT EZT AZÉRT KI KELL PRÓBÁLNI!

A szuperhősök ezernyi képessége miatt egy igazi rémálom lehet az erőegyensúly fenntartása, de szavazzuk meg a bizalmat az Infinite Crisis mögött álló brigádnak, már csak azért is, mert bétateszt is indul az értékes visszajelzések begyűjtése végett



2013 döntő év lehet a műfaj számára, hiszen ha a DOTA 2 publikussá válik, komoly átrendeződés várható a piacon, és ennek lesznek nagy nyertesei és hatalmas vesztesei is. Az IC vajon melyik táborba kerül...?

KÉPREGÉNYES GYÖKEREK

Remélhetőleg senkinek nem fog hatalmas meglepetést okozni az, hogy az Infinite Crisis alapját is egy képregény adja, méghozzá nem is akármilyen. A játékkal azonos címet viselő mű egy, a DC- és Marvel galaxisban gyakran bekövetkező, globális konfliktusként került be a köztudatba. Mik is ezek? Olyan hatalmas események, melyek az összes fontosabb karaktert és közvetlen környezetét érintik. Üzleti nyelven szólva mindent el lehet velük adni, hiszen a történet összes elemének ismeretéhez és megértéséhez bizony meg kell venni a képregényboltok szinte teljes kínálatát. A DC az Infinite Crisis-eseménnyel ezt kétszer is eljátszotta, 50-nél is több kötettel mesélve el egy olyan szövevényes, alternatív univerzumokat és szereplőket is felvonultató sztorit, amit itt összefoglalni felesleges és lehetetlen feladat lenne: legyen elég annyi, hogy nagy volt a baj, de a hősök most is megmentettek (szinte) mindenkit!

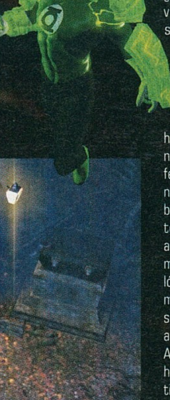
mellett a varázslatokkal megspékelt Arcane, a posztapokaliptikus Atomic és a robotos Mecha is képviselteti magát.

Ez a hatos hatás főleg azért lesz jó, mert így a karakterek képességeiért felelős dizájnerek, és a világot, illetve a szereplőket formába öntő grafikusok is kiélhetik magukat, nem lesz semmilyen körülmény, ami határt szabna a perverzióiknak. Ráadásul a MOBA-stílus is nyer a dologgal, hiszen alapból van három hasonló, de mégis jól elkülöníthető csapatra bontható hős. A játszható karakterek közül eddig egy tucatnyit jelentettek be, és bár olyan klasszikusok is megjelennek, mint Flash vagy a Supermant megölő Doomsday, azért egyelőre elég durván túlsúlyban vannak a Batmanhez köthető figurák. Batmanből például rögtön három is lesz, és akkor még nem számoltuk Jokert, Méregcsókot vagy az obligát Macskanőt. Az Infinite Crisis élvezetéhez elég, ha a minimális MOBA-tapasztalattal rendelkezik az ember, a játék ismerős lehet mindenkinek, aki már látott valami hasonlót. Csapatonként öt résztvevő, rendszeres időközönként tapasztalati szintet lépő karaktereknél hagyományos életerő és mana. A Turbine nem próbálja újra feltalálni a műfajt. Ez persze nem jelenti azt, hogy nincs pár apró különbség a korábban kiadott játékok és az Infinite Crisis között.

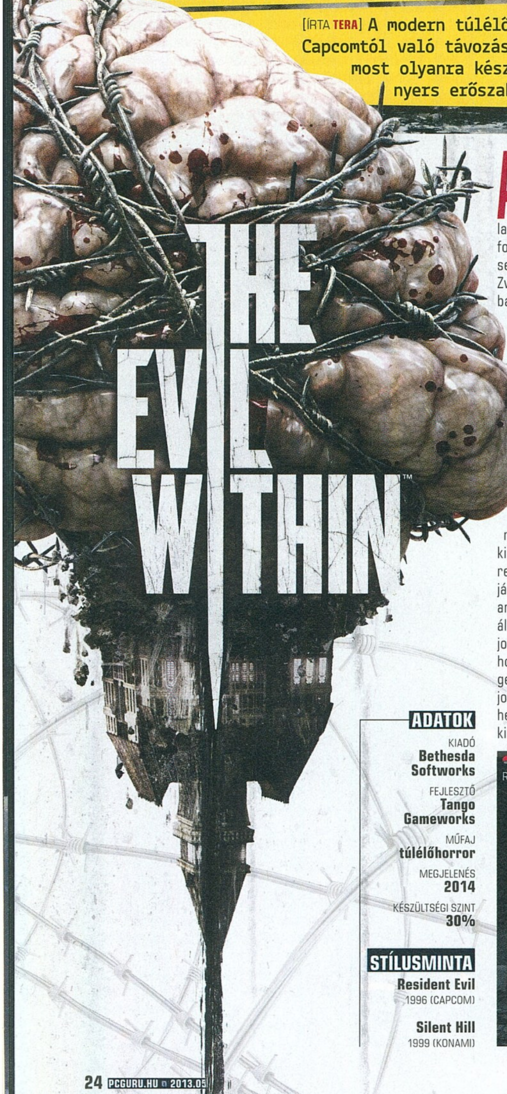
Néha például meteoreső zúdul a pályára, és a sziklák elég kemény pofonokat osztanak ki minden olyan játékosnak, aki nem vonul idejében fedezékbe. A tapasztalatok szerint ez nemcsak hangulatban ad hozzá sokat a játékhoz, de azt is segíti, hogy a pályák még sokadszorra végigjátszva sem esnek a megszokás csapdájába. A másik kis módosítás az interaktív, vagyis pusztítható környezet, ami nem meglepő, hiszen a hősök jelentős része játszi könnyedséggel emel fel és vág a többiekhez egy iskolabuszt, tejszállító kamiont vagy épp toronyházat. Jó hír, hogy a Turbine eleve több, eltérő vonalvezetésű, akár többszintes pályában gondolkodik, sőt arról is esett szó, hogy a vásárlók fantáziájának szabad teret engedő, módosítható térkép is lehet majd a csomagban.

E.T. HAZA

A hírek szerint az Infinite Crisis készítőinek akkor sem kell a szomszédba menniük, ha a játék folytonosságát biztosító ötletekre van szükség. Ezek egyike az a kis grafikus elem, ami a többi játékos viselt dolgait mutatja. A MOBA-stílus egyik alapja, hogy a rengeteg különböző hősnek szintén rengeteg specializációs lehetősége van, így sokszor játék közben nem igazán tiszta, mire is képes és mit is csinál pontosan az, akivel egy csapatba kerülünk. Az előbb említett apró grafikus segítség abban támogat, hogy nagyjából sejtsük, milyen taktikát követnek a többiek, méghozzá úgy, hogy nem kell nekiállni csetelni vagy beszélgetni. A képernyőn megjelenő, három részre osztható grafikon segítségével az addig sosem látott karakterekkel játszók szándékait is látni lehet majd, így nagyon gördülékennyé válhat a csapatmunka, de legalábbis megfogyatkozhatnak az olyan alkalmak, amikor a vesztes csapat az előre meg nem beszélt stratégia be nem tartása miatt anyázik.



Persze ahhoz, hogy egy MOBA sikeres legyen, az is kell, hogy az emberek sportként is ráharapjanak. Vannak alaptulajdonságok, amik más játékban nagyon hülyén festenének, de a sporttá váláshoz nélkülözhetetlenek, ilyen például a meccsek felvételi lehetősége, illetve az, hogy a játékba nézőként is bekapcsolódhatunk. A legutóbbi bemutatón a Turbine illetékesei nem erősítették meg, hogy ezek alapból benne lesznek az Infinite Crisisban, de azt elmondták, hogy mindkét elem rajta van a mindenképp megvalósítandó dolgok listáján, olyasmik mellett, mint a helyi hálózatos multi vagy a saját szerver indításának lehetősége, ami szintén alapvető követelmény a DOTA 2 kihívójánál. A történet szempontjából csak annyi a baj, hogy aki nem olvasta a képregényes eredetit, az nem feltétlenül tudja majd értékelni a játéknak ezt a részét. Legalábbis eleinte, a Turbine ugyanis DC-s szerzőkkel dolgozik azon, hogy a megjelenés után is egyre szebb csavarokat kapjon a játék – már amennyire a sztori egyáltalán számít egy főleg arénaharcra kihegyezett versenysportban.



[ÍRTA TERA] **A modern túlélőhorrorok atyját nem kell félteni. Mikami Sindzsi a Capcomtól való távozása óta is folyamatosan ontja magából a játékokat, és most olyanra készül, amire manapság kevesen mernek vállalkozni: a nyers erőszak helyett a félelemkeltés köré építi új művét!**

Az elmúlt évek milliókat tanítottak meg arra, hogy ha Mikami Sindzsi megnyilatkozik, érdemes rá odafigyelni. Akkor pedig különösen igaz ez, ha a lassan ötvenéves japán tervező arra tesz fogadalmat, hogy karrierje legfélelmetesebb horrorjátékát fogja elkészíteni. A Zwei munkacímen formálódó – és Japánban majdan Psycho Break néven megjelenő – játékról nemrég rántotta le a leplet a kiadó Bethesda; következzenek tehát a részletek a Resident Evil megálmodójának új játékáról!

AKCIÓ HELYETT HORROR

Amikor az első Resident Evil és Silent Hill megjelent, a „survival horror" kifejezés egészen mást jelentett, mint e sorozatok legutóbbi részeinél. Persze már akkor is fontos volt az akció, de csak ritkán, ha nem maradt más lehetőség – ki felejthetné el a sziréna által kiváltott rettegést Csendesdomb ködös városkájában, kinek nem szorult össze a gyomra, amikor lőszer nélkül maradt a zombik által benépesített kastélyban? Mára ez jobbára színtiszta akcióba ment át, persze horrorisztikus lények ellen, néha ijesztgetésekkel – de az igazi rettegés, félelem jobbára kiveszett a túlélőhorrorokból, helyét az öncélú erőszak, a mérföldekről kiszúrható fordulatok vették át. Legalábbis eddig így volt ez – merthogy Mikami Sindzsi és Tango Gameworks nevű saját fejlesztőcsapata letette a nagyesküt, hogy az Evil Withinnel visszatérnek a stílus gyökereihez. Az első kedvcsináló, magából a játékból egy képkockát sem tartalmazó videó alapján nem is hazudtak akkorát, mint a Resident Evil 4 exkluzivitásával kapcsolatban (nem mintha az Mikamin múlott volna); a játék tele lesz undorító, horrorisztikus lényekkel, a Fűrész filmekben látott szörnyű kegyetlenséggel – és gyakorlatilag borítékolható, hogy még a kötélidegzetű játékosok is többször meggondolják, hogy belépnek-e egy-egy szobába.

HORROR NOIRE

A sztori nagyjából úgy indul, mint az első Resident Evil – a három karakter megérkezik egy gyilkosságsorozat helyszínére (igaz, itt magánnyomozókról van szó, a terep pedig egy klasszikus őrültekháza), és nekiállnak felderíteni az eseményeket, vagy legalábbis az első teremben található rendőrhulla-kupacot. Ez öt percig sem tart, ekkor ugyanis az egész ügy mögött álló sötét erő megtámadja a brigádot, egyszerűen lecsapva minket.

Hősünk tehát egy nyomozó: a Sebastian Castellanos névre hallgat, és még az iszonyatos események hatására is megőrzi viszonylagos nyugalmát. Mint Mikami

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
Tango Gameworks

MŰFAJ
túlélőhorror

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
30%

STÍLUSMINTA

Resident Evil
1996 (CAPCOM)

Silent Hill
1999 (KONAMI)

Ezen az egy screenshoton több a rémisztőbb, gyomorforgatóbb elem, mint a Resident Evil sorozat elmúlt pár epizódjában együttvéve - ez csak jót jelenthet!

A japán elmék megroggyantságával kevés nyugati fejlesztő tud versenybe szállni. Az ilyen és ehhez hasonló ellenfelek teljesen megszokottak a szigetország játékaiban.

A MIKAMI-ISKOLA

Hogy miért vagyunk hajlamosak cinikus kételkedés helyett hinni Mikami Sindzsi egyelőre sok konkrétummal alá nem támasztott ígéreteinek? Egyszerű: a dizájner már bizonyított, alkotásai sorozatban lenyűgöztek minket. Már egyik első játéka – az Aladdin SNES-verziója – jelezte, hogy nagyon ért a szakmához, de igazán nagyot a PlayStation-korszakban durrantott. Az első Resident Evil stílus- és korszakalkotó program volt, az általa producerként felügyelt folytatások is hatalmas sikert arattak, ő pedig hamarosan saját stúdiót kapott a Capcomon belül, az RE4-el pedig történelmet írt. Ezt követően Mikami már a Capcomon kívül alakított stúdiót, majd a Platinum berkeiben tért vissza, manapság pedig ismét saját brigádja van.

elmondta, rettenetesen utálja a sikoltozós-rohangálós karaktereket a horrorfilmekben, így legújabb hősét sem ilyennek tervezte. Pedig oka lenne emberünknek az összeomlásra: már az eszmélés sem túl örvendetes, hisz egy teljesen őrült, hentes jellegű figura fészkében térünk magunkhoz. Egy fémkampón lógva nem sok reményünk van a túlélésre, szerencsére azonban fogva tartónk a mellettünk lógó rendőrt vágja le és kezdi el kibelezni. De még hogy! Az id Tech 5 motor és a boncolás, a zsigerek iránt zavarba ejtően érdeklődő grafikusok találkozásának eredményeként ezek a jelenetek valóban undorítóak, így akár már most ki is jelenthető, hogy ha valaki nem bírja a horrorfilmek véresebbik, kegyetlenebb fajtáját, az le is tehet arról, hogy öklendezés nélkül végigjátssza az Evil Withint. Vagy akár a prológ fejezetét...

Talán az első Dead Space kiadása óta nem lehetett olyan lelkesen túlélőhororrért izgulni, mint a The Evil Withinért.

Merthogy ez a rész viszonylag hamar véget ér, még akkor is, ha sikerül időben lecsusszannunk a kampóról, és elmenekülnünk az első főellenség elől. Félreértés ne essék, az ekkor már láncfűrésszel hadonászó hentest nem hősiesen lövöldözve kell legyőznünk, nem is valami látványos QTE-jelenetben fektetjük két vállra – ha szeretnénk látni a játék későbbi részeit is, akkor el kell iszkolnunk a vérben fürdő börtönből. Fegyverünk nincs, ellenfelünk egyetlen találata öl, muszáj tehát rejtőzködni, az árnyékokban meglapulni, esetleg üvegeket, dobozokat hajigálva elterelni a figyelmét.

TÚLÉLŐHORROR, DE TÉNYLEG!

Ez a koncepció az Evil Within későbbi részére is jellemző: noha néha lesz nálunk tűzfegyver, esetleg egész komoly arzenál is, sosem mi leszünk a ragadozók ebben az őrült birodalomban. Nem fogunk véres ösvényt vágni az élőholtak, önkínzással magukat szinte szörnnyé alakító őrültek között – harcolunk, ha muszáj, de jobbára menekülünk. Kihasználjuk a világ adottságait, csapdákat és kegyetlen fegyvereket (például szögbombát) készítünk a sok szemétből, no és persze megpróbáljuk elkerülni a ránk leselkedő veszélyeket.

Nemcsak a különféle lények lesnek ránk, de a diliház nagy része is mintha megelevenedne – az emberben a Ragyogás idevágó jelenetei rémlenek fel, amint a hatalmas ódon épület, illetve később a többi helyszín is szinte életre kel, hogy végezzen velünk. A játék egy későbbi szakaszában például a szabadban rohanunk, megpróbálva bejutni egy liget közepén álló, elég félelmetes kunyhóba. Néhány szimpla zombit fejbe lövünk, még néhányat elintézünk valami rozsdás és aljas eszközzel, ám mire megérintenénk a kilincset, vértenger jelenik meg a semmiből, magával sodorva Sebastiant. A vörös áradat alig pár másodpercig van körülöttünk, azonban mire kievickélnénk a ragacsos masszából, már teljesen máshol vagyunk: a korábban összedőlt elmegyógyintézetben.

Ez a váltás, a környezet kiszámíthatatlan átalakulása az Evil Within másik fontos eleme – ezen akciók egy része előre letároltan történik, a többi a játékos cselekedetei, döntései alapján megy végbe. A lényeg az, hogy sose érezzük magunkat nyeregben, hogy egy percre se fulladjon darálásba a program. A horrorhangulatot növelendő még annyi mesterséges kijelzőt sem kapunk, mint a Dead Space-ekben: ha megközelítünk egy tárgyat, annak pár pillanatra felvillan a neve, de ez is hamar eltűnik a képernyőről. Mindenképpen érdekes húzás az is, hogy szinte nem lesz zene a játékban – míg más játékok ezt horrorfilmesen használják, az Evil Within inkább a düledező, rozsdásodó, szinte darabokra eső környezet zajaival rémisztget. No meg a szörnyek hörgésével, dübögésével, ordításával – néhol olyan sötét lesz, hogy muszáj a hallásunkra támaszkodni. Persze Sebastian előbb-utóbb szert tesz egy lámpára is, de az gyakorlatilag borítékolható, hogy ennek néha a legfontosabb pillanatokban megy majd el a fénye...

2014 A RETTEGÉS ÉVE

Az akció igen erőteljes visszaszorítása, illetve a közelharc előtérbe helyezése már önmagában is bátor döntés, de mindenképpen érthető, főleg a meglehetősen vitatott Resi 6 fényében. Szintén dicséretes dolog a logikai feladatok és a kegyetlen csapdák szerepeltetése – az Evil Within tényleg visszatér a hőskorba, amikor még rettegtünk egy-egy játéktól. Mindez egy hihetetlen látványvilágot biztosító grafikusmotorral együtt elképesztően feszült pillanatokat fog eredményezni – hozzon bármit is a jövő év, ha színtiszta rettegésről van szó, nem sok minden fog felérni az Evil Withinhez!

SURVARIUM

[IRTA CHOCHO] **Nem sok olyan online játék van, ami a kampánymódért bolonduló rajongók szívét kívánja megdobogtatni, de az ukrán Survarium ilyen. Hiába, kelet felé valahogy mindig másként gondolkodtak az emberek, és ez a csavaros észjárás a játékok világában általában jó végeredményt szül.**

Kevés olyan játék van, mint amilyen a S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl volt: eredeti, hangulatos, különös és nehezen megfogható darab, melynek bravúrjait egyik utóda sem tudta megismételni. Ezért is várt a világ a S.T.A.L.K.E.R. 2-re, egy messiásra, aki eljövetelekor megmutatja, mit tudnak a derék ukránok, ha nemcsak technológia, de kiapadhatatlan pénzforrás is áll a hátuk mögött. Nos, ezt már valószínűleg sosem tudjuk meg, bár a GSC GameWorldből kivált 4A Games Metro: Last Lightja talán már sejteti, hogy milyen lehetett volna a soha el nem készült S.T.A.L.K.E.R. 2. Mivel a játék jogai azóta is a széria atyjánál, Szergij Grigorovicsnál hevernek egy fiók mélyén, utolsó reménységünk a maradék fejlesztők által alapított Vostok Games Survariuma, mely olyan, mintha a S.T.A.L.K.E.R-ből MMOG-t csinálnának.

UKRÁN LÁPVIDÉK

A Vostok Games alkotása alapjaiban véve egy MMOFPS, amiben a játékosok egy posztapokaliptikus világ túlélőit személyesítik meg. Ám a modern civilizáció pusztulását nem atomháború okozta, hanem a természet hirtelen megvadulása: a növényzet eszelős burjánzásnak indult, az állatvilág az emberiség ellen fordult, fizikai törvényeket meghazudtoló anomáliák kezdték ki a környezetet, a kevés menekült pedig hatalmas, falakkal körülvett városok mélyén barikádozta el magát az egykor még életet adó külvilágtól. Hogy pontosan mit takar a Vostok által csak „globális ökológiai katasztrófaként" aposztrofált jelenség, és mi áll a háttérben, nemcsak nekünk rejtély, de a játék világában élő kevés ember számára is. A merészebbek időnként körülnéznek a sötét, veszélyes erdőkben, mivel azonban a Survarium világvégéje az egész Földre kihat, ezért ha meg is tudnak valamit, az csak egy apró, jelentéktelen cseppje a bolygót sújtó tragédiák tengerének. Bár jó lenne azt írni, hogy emiatt a játék világa túlmutat a S.T.A.L.K.E.R-ből ismerős ukrán régiókon, de egyelőre csak Csernobil, Pripjaty és környéke van bejelentve, több várossal és vidéki településsel. Ugyanakkor a Survarium nem egy teljesen nyílt világú program, hanem kisebb terepekre van felosztva: jelenleg csak a PvP pályák mérete ismert, ezek 100x100 métertől egészen 300x300 méterig terjednek.

Sajnos a fejlesztés még nagyon korai szakaszban jár, még legalább egy év, mire a Survarium játszható lesz.

EGYÜTT MEGYÜNK A SUGÁRBA

Csábító a gondolat, hogy beskatulyázzuk a Survariumot a PlanetSide 2-höz hasonló, agyatlan online lövöldék sorába, ám míg a rokon shooterekben általában valami nemes cél lebeg a játékosok előtt – mondjuk megnyerni a háborút egy adott szerveren –, addig a Vostok játéka csak és kizárólag a túlélésről szól. Mivel nincs a szó szoros értelmében vett sztori, ezért a világ történetét a játékosok cselekedetei alakítják. Ezt a fejlesztők egy igen egyszerű példán át szemléltették. Képzeljük el, hogy egy küldetésben fel kell robbantanunk egy épületet, míg egy másik játékosnak pont, hogy meg kell védenie azt. Bármelyik fél is győzzön, a Survarium „történelme" jegyzi az eseményeket, és a sztori ennek megfelelően alakul. Érdekesen hangzik, nemde? Ám ez

Sajnos a játék fejlesztése egyelőre egy olyan szakaszban jár, ahol még minden képlékeny, és kevés a késznek minősíthető elem, így a képek egyikén sem látható a tényleges játékmenetet, vagy a szereplőket megmutató jelenet.

Talán csak a Bethesda tudna versenyre kelni az ukrán fejlesztőcsapattal a „leghangulatosabb világvége utáni helyszínek" kategóriában

még nem minden, ugyanis a Survariumban három, egymástól jelentősen eltérő játékmód kapott helyet. A Teamplaynek nevezett PvP-szegmens küldetések körül bonyolódó, játékosok közti harcot takar: ellentétes frakciók, ha úgy tetszik, klánok küzdelmeit játszhatjuk le így, célorientált multiplayer-FPS formájában, 5v5-ös felosztásban, méghozzá időre. A Free Play néven emlegetett PvE-modult ezzel szemben a magányos farkasok számára találták ki. Magunk vagyunk, feladatainkat egy szakadt térképen karikázták be, mi pedig útnak indulunk, hogy csupán gondolatainkkal kísérve szálljunk szembe az ismeretlennel. Ugyan összefuthatunk szövetségesekkel, de a Free Play során mindenki a maga gesztenyéjéért kapar, szóval ne számítsunk tartós barátságokra. Végül pedig kapunk egy kooperatív játékmódot, melynek küldetései elméletileg közvetlenül a történetre vannak kihatással, de persze mindhárom játékmód befolyásolhatja a világ sorsát, hisz nem mindegy, milyen kincsekkel térünk vissza egy-egy útról, már ha egyáltalán visszatérünk.

ADATOK

KIADÓ
-

FEJLESZTŐ
Vostok Games

MŰFAJ
MMOFPS

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
20%

STÍLUSMINTA

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
2007 (THQ)

S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat
2010 (GSC)

„GOOD HUNTING, STALKER!"

A S.T.A.L.K.E.R.-játékok komoly RPG-beütéssel rendelkeznek, ezt a tulajdonságukat pedig a Survarium is megörökli, csak sokkal részletesebb, markánsabb formában. Először is, megjelennek a hősünket befolyásoló karakterosztályok, melyek közül egyelőre hatot ismertettek a fejlesztők. Az olyan szokványos kasztokon túl, mint a felderítő vagy a mesterlövész, olyan finomságok is várnak ránk, mint a Stalkerből visszaköszönő, radioaktív lelettekhez legjobban értő Artifact Hunter, vagy épp a csapdákra szakosodott, lopakodásban erős Trapper. Bár a legtöbb szerepjátékban a karakterek osztálya kötött, a Survariumban bármikor válthatunk majd köztük, sőt össze is keverhetjük az egyes kasztok képességeit, csupán fel kell oldanunk őket, amihez küldetéseken és sok-sok játékórán át vezet az út.

Természetesen minden akciónk tapasztalati ponttal jutalmaz bennünket, szinteket lépünk, képességeket oldunk fel és fejlesztünk, azaz sok olyan dolgot csinálunk, amit egy MMORPG-ben szoktunk. Ráadásul a játék összetett karaktermenedzseléssel is rendelkezik, azaz oda kell figyelnünk a felszerelésünk minőségére és súlyára, a testünk által elégetett energiára, a környezet mérgező hatásaira (melyek közül a gázmaszk és az erős ruha csak a fizikai behatások ellen véd, az agyunk így is veszélyben van pár pszichonikus mutánssal szemben), és még a sebesüléseinket is el kell látnunk, melyeket egy bonyolult sérülésmodellező-rendszer számít ki és tart nyilván. Nem lesz tehát egyszerű dolgunk, ha életben akarunk maradni – igaz, minden táborban, városban, piacon akad egy-egy bajba jutott ember, aki kisebb-nagyobb feladatok elvégzéséért cserébe élelemmel, felszereléssel, gyógyszerrel köszöni meg önfeláldozásunkat.

A S.T.A.L.K.E.R.-trilógia végigjátszása során rengeteg emberben felötlött a rendesen kidolgozott multiplayer gondolata, de sajnos egyszerű lövöldözésnél többet sosem kaptunk. A Vostok Games most végre pótolja ezt a hiányosságot a Survariummal!

ÉS ELJŐ A VILÁGVÉGE

A Survarium eddig pontosan úgy hangzik, mint egy Stalker-rajongók által szőtt, közös álom: kedvenc játékaik legjobb elemei vegyülnek össze egy kidolgozott, soha nem pihenő világban, melyet ráadásul a vostokos srácok saját fejlesztésű grafikus motorja, a Vostok Engine hajt. Az első képek alapján jól is végzi a dolgát, a Survarium nagyon jól mutat, bár ez inkább a pályatervezés és a hangulat eredménye, mintsem a technikai értelemben vett fejlettségé. Persze, egy ingyenes játéktól nem várunk Crysis 3-szintű látványorgiát, de azért bízunk benne, hogy a S.T.A.L.K.E.R.-sorozat siralmas animációinak végre búcsút inthetünk.

Tessék? Hogy jól olvastátok-e az előbbi mondatot? Igen, a Survarium egy ingyenes, jobban mondva free-to-play modellre épülő program, mi több, a Vostok hallani sem akar a pay-to-winnek gúnyolt megoldásról, azaz a pénzünkkel nem tehetünk szert behozhatatlan előnyre. A fizetős, mikrotranzakcióval elérhető tartalom csak az előrehaladás kényelmét fogja szolgálni, azaz mondjuk több XP-t kapunk a küldetésekért, de minden felszerelés és fegyver elérhető lesz a hagyományos módon is. A csapat jelenleg a PvP-modulra koncentrál, elkészültekor pedig megkapjuk a nyílt bétát, és onnan még másfél év munka lesz a végleges állapot elérése. A Survarium talán legnagyobb erénye az lehet, hogy eredeti ötleteket villant – reméljük ezek a gyakorlatban is meg fogják állni a helyüket.

INTERJÚ A FEJLESZTŐKKEL

[IRTA WILSON] **Európai fejlesztőkkel beszélgetni különleges élmény: őket általában nem felülről igazgatja egy nagy kiadó, így szinte korlátok nélkül, őszintén válaszolnak minden felmerülő kérdésre. Nem volt ez másként a Survarium esetében sem!**

Tudom, hogy ez egy meglehetősen érzékeny kérdés, de mégis mi történt a S.T.A.L.K.E.R. 2-vel és a GSC Gameworlddel?

A játék törlése, és a stúdió bezárása száz százalékban a GSC vezetőjének döntése volt: tulajdonosként bármit megtehetett, és úgy gondolta, hogy sem a fejlesztést nem akarja tovább folytatni, sem a stúdiót nem akarja tovább működtetni. Ez az egész csapatot megdöbbentette és teljesen váratlanul érte. Ironikus módon pont a bezárás napján lett volna egy belső prezentációnk a játékról... Jó lett volna befejezni a fejlesztést, de sajnos nem így alakult.

Tudod, hogy most ki rendelkezik a S.T.A.L.K.E.R.-jogokkal?

Legjobb tudomásom szerint még mindig a GSC alapítójánál, Szergij Grigorovicsnál vannak a jogok.

Mennyi lett volna még hátra a S.T.A.L.K.E.R. 2 fejlesztéséből, és milyen újdonságokkal készültetek?

Úgy vélem, hogy még úgy két év kellett volna, hogy mindent berakjunk és befejezzünk, amit csak terveztünk. Az újítások között szerepelt az egybefüggő világ, a kidolgozottabb történet, és a továbbfejlesztett motor. Egy nap talán megírhatom a fejlesztés történetét, elmesélve, hogy pontosan mi is zajlott a háttérben, és a „trilógiát" milyen módon szerettük volna új szintre helyezni.

Saját stúdiót felállítani és kiadót találni a két legnehezebb dolog. Hogyan birkóztatok meg a feladattal?

Három rettentő fárasztó hónapot emésztett fel: tárgyalásról tárgyalásra jártunk, próbálva támogatót találni. Nagy volt a nyomás, mert sok rajongó azt várta, hogy folytassuk a S.T.A.L.K.E.R. 2 fejlesztését, de a csapattagok is idegesek voltak, mert bizonytalan volt a jövőjük. Mindent összevetve mégis hihetetlenül szerencsések vagyunk, hogy ilyen gyorsan sikerült partnert találni a Vostok Ventures személyében. Hittek bennünk, még azok után is, hogy nem tudtuk megszerezni a S.T.A.L.K.E.R-sorozat jogait.

Egy stúdió szétesése egyben egy csapat elvesztésével is jár – hány főt sikerült átmenekíteni a GSC-ből?

Elképesztő, de gyakorlatilag a teljes S.T.A.L.K.E.R. 2 fejlesztőcsapatot át tudtuk hozni az új hajó fedélzetére! Pontosan ennek is köszönhető, hogy a Vostok Games tető alá költözve szinte azonnal neki tudtunk látni az első játékunk fejlesztésének. Egy év telt el a jeles nap óta, és sok újonc is csatlakozott már hozzánk, de a csapat magja még mindig az ex-GSC tagokból áll.

Honnan jött a Survarium ötlete, és mivel tudtátok meggyőzni a támogatótokat, hogy ez egy olyan befektetés, amibe megéri pénzt feccölni?

A free-to-play alapú, online FPS, a Survarium ötlete valójában B-terv volt arra az esetre, ha nem tudjuk megszerezni a S.T.A.L.K.E.R. 2 jogait: manapság egy több éven át készülő dobozos termék ötlete nem éppen csábító a kiadóknak, így kellett valami, amivel garantálni tudtuk, hogy lesz, aki felkarol minket. Az online piac szinte még szűzföld, és nagyon csábító volt a vele járó nyitottság, illetve a lehetőség, hogy a játékot a „kiadás" után is bővíthetjük, javíthatjuk, így adta magát, hogy ebbe az irányba tapogatózzunk. A free-to-

play modell a kalózkodás problémáját is megoldja, és sokkal könnyebbé teszi a franchise bevezetését is, mert az ingyenessége miatt rengetegen próbálják ki. Az már csak hab a tortán, hogy több, a S.T.A.L.K.E.R. 2-be szánt ötletünket is le tudtuk porolni, hogy azok a Suvariumban éljenek tovább. A koncepciót két hét alatt vázoltuk fel és foglaltuk egy üzleti tervbe, és csak ezt követően ültünk le, hogy alaposabban kidolgozzuk a játék világát, történetét, a főbb funkciókat.

Pontosan miért döntöttetek az említett free-to-play modell mellett?

Kár lenne tagadni a gazdasági okokat. A F2P az elmúlt években már bebizonyította, hogy a hagyományos piacot megölő kalózkodás ellenére lehet sikeres, sok pénzt termelő PC-s játékot készíteni. Ezen felül az F2P serkentő hatással is bír, mert rákényszeríti a fejlesztőket arra, hogy ne csak az első hónapos eladásokból éljenek, hanem egy ténylegesen minőségi játékot tegyenek le az asztalra, amit folyamatosan fejleszteni, bővíteni, gondozni kell.

Szerinted ez a piac még akkor is ilyen csábító lesz, mire a Survarium elkészül?

Az elmúlt időszakban rengeteg minőségi F2P játék jelent meg, amely jó hatással volt az üzleti modell megítélésére, ezért kifejezetten optimisták vagyunk, még úgy is, hogy sokszor felmerül a vád, miszerint a virtuális portékák lényegében megölik a játékélményt, és behozhatatlan előnyhöz juttatják a prémiumfelhasználókat. Azonban szeretnénk hangsúlyozni, hogy a „pay to win", azaz „fizess a győzelemért" mélyen elítélendő dolog, és még csak meg sem fordult a fejünkben, hogy ilyen eszközzel éljünk. A valós pénzért megvásárolható extrák szinte mindegyike vagy a karakterek külsejének módosítására szolgál, vagy egy-két monoton feladatot gyorsít meg.

Ez már a sokadik olyan játékotok, amely a posztapokaliptikus világ témáját használja. Miért ragaszkodtok hozzá ennyire?

Úgy véljük, hogy még egyáltalán nem valósítottunk meg mindent a témában, amit akartunk. A S.T.A.L.K.E.R. 2-be megálmodott funkciókat nem tudtuk befejezni, sok olyan ötlet is volt, amely ott nem működött, a Survariumban viszont otthonra talált. A témaválasztás így teljesen kézenfekvő volt – nagyon otthonosan mozgunk benne!

Ki lehet jelenteni azt, hogy a Survarium a S.T.A.L.K.E.R. szellemi folytatása?

Igen is, meg nem is. Ez egy online játék, ahol a résztvevők kapcsolata van a főszerepben. A hagyományos történetmesélési eszközök itt nem működnek, a világ nem a főhős körül forog, és egy ember nem képes mindenkit megmenteni, vagy az egész történelmet megváltoztatni. A Survariumot ezért is kezeljük új világként, új kalandként, egyfajta evolúciós lépcsőként.

A Survariumra MMOFPS-ként hivatkoztok, de miben nyújt többet, mint a stílus többi játéka?

Habár a Survarium mechanikája a hagyományos MMOFPS-eket idézi, több olyan dolgot is tartalmaz, amit máshol nem lehet megtalálni. Az egyik ilyen a folyamatosan fejlődő, változó történet, amit a játékosok kollektív akciója befolyásol. Nagy változás a három szegmensre osztott játékmenet is. A csapat alapú csatázás a PvP-kedvelőket hivatott kiszolgálni, a co-op az összedolgozást, a küldetések barátokkal való teljesítését teszi lehetővé, míg a szabad felfedezés a S.T.A.L.K.E.R.-rajongók szívét fogja megdobogtatni.

Ez alkalommal is saját motor hajtja a játékot. Miért ragaszkodtok ahhoz, hogy a technológia mindig házon belül legyen, ahelyett, hogy külsős megoldást használjatok az ötlet megvalósításához?

Körbenéztünk a piacon, alaposan megvizsgálva a rendelkezésre álló eszközöket, de végül úgy döntöttünk, saját motort írunk. Ennek több oka is volt: az egyik, hogy már megvolt a csapatban az ehhez szükséges tudás és tapasztalat, így egy külső csomag használata túl nagy terhet rótt volna ránk, hiszen annak minden fortélyát el kellett volna sajátítani. Az sem éppen elhanyagolható, hogy nem volt olyan motor, amely minden igényünket ki tudta volna szolgálni. Úgyhogy lemondtunk arról, hogy valami félkész, vagy a feladathoz nem egészen alkalmas dolgot toldozzunk-foltozzunk.

Terveztek valami hosszú, mélyreható tesztelési időszakot?

A lap megjelenésekor már talán el is indult az alfateszt! A résztvevők körét folyamatosan bővítjük, így ha minden jól megy, az év végére akár már a bétafázist is el tudjuk érni.

Mikor számíthatunk a „végleges" játékra?

A free-to-play címek esetében elég nehéz meghatározni ezt a pontot. A legtöbb ilyen játék már a béta elérésekor publikussá válik. A Survarium esetében akkor szeretnénk publikussá tenni a bétát, mikor elkészült a PvP. Ezek után még úgy másfél évre van szükségünk, hogy mindent megcsináljunk, amit csak elterveztünk.

DARK SOULS II

[ÍRTA **VEGA**] ***Több mint kétmillióan csak nem tévedhetnek: sem a technikai problémák, sem a videojátékok aranykorát idéző trial and error megoldások, de még a korrektség gyakori hiánya sem tudta elijeszteni a kihívásra szomjazó tömegeket a Dark Souls megvásárlásától, a From Software-t pedig a folytatástól.***

A tavaly év végén bejelentett második epizód körüli felhajtás nemcsak a folytatás felett érzett örömről szólt, legalább ekkora szerepet játszott benne a személycserékkel kapcsolatos rajongói értetlenség. Történt ugyanis, hogy az elmúlt évek során csendesen kisistennek kikiáltott Mijazaki Hidetaka, a Demon's és a Dark Souls direktora már csupán felügyelői szerepet kapott a fejlesztésben, ami a hangzatos cím ellenére nem jelent mást, mint azt, hogy odatették a nevét a lista tetejére, de valójában nem sok köze lesz a kész termékhez. Közben a kiadó is bejelentette, hogy egy másik, eddig be össze, és veszni látták a Dark Souls igazi értékeit. Az első nyilatkozatok óta viszont már egy kicsit többet lehet tudni a készülő játékról, így tisztulni látszik a kép: tényleg itt a világvége, vagy jót fog tenni a változás a Souls-sorozatnak?

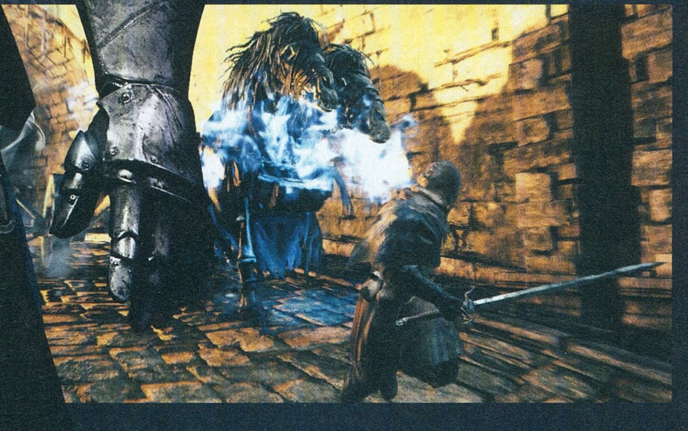
RÉGI, DE ÚJ

A több mint másfél éve folyó fejlesztésre a Go Beyond Death (Merészkedj a halálon túlra) mottót aggatták, ami valljuk be, lehetett volna akár az első rész reklámmondata is. Ez nem véletlen, a készítők ugyanis nem győzik úton-útfélen hangoztatni, hogy a magot, a mechanikát és a pályatervezést nem jelentett játéknál szánnak neki kulcsszerepet, a Souls-sorozat pedig mostanra megérett a vérfrissítésre. Mijazaki helyét két új ember vette át, Sibuja Tomohiro és Tanimura Jui, akik korábban az Another Century's Episode (A.C.E.) szérián dolgoztak a From Software-nél (ne csodálkozz, ha sosem hallottál ezekről a PS2-es, PSP-s és PS3-as mechás akciójátékokról, egyik sem jelent meg Japánon kívül). A rajongók ráadásul kisebb szívinfarktust kaptak Sibuja első nyilatkozatát hallva, ő ugyanis nem kevesebbet tűzött ki célként, mint az új rész áramvonalasabbá és érthetőbbé tételét. Sokakban egy világ omlott

A félelmek alaptalanok voltak, a játék nem lesz sem könnyebb, sem egyszerűbb, de pont ezért rajonganak érte olyan sokan!

tekintve ízig-vérig hűek maradnak a sorozat hagyományaihoz. A megismert játékelemek egy része vissza fog köszönni, legyen szó a tüzek biztonságot nyújtó funkciójáról vagy a harcrendszer működéséről, a veteránok valószínűleg percek alatt felveszik majd a ritmust. Sibuja azt is elmagyarázta, hogy az ominózus, sokat kritizált mondata mögött milyen megfontolások álltak. Fenntartásai az előd olyan jellegzetességeihez kapcsolódtak, amelyeknek működése sem a játékban, sem azon kívül nem voltak megfelelően elmagyarázva – ilyen például a covenant-rendszer (ez a világ kilenc frakcióját takarja, amelyeknél nem mindig lehetett tudni, hogy mi az előrelépés pontos módja, és milyen hatással van a játék különböző területeire, ha valaki egy adott csoportban feljebb jutott, esetleg elárulta azt). Azt is kihangsúlyozta, hogy

Már az első epizódban is sok olyan helyzet volt, ahol a semmiből pottyant elő egy ellenfél. Nem lesz ez másként most sem, és ettől a lenti lovastól már előre rettegünk.



Festői tájakból ezúttal sem lesz hiány, bár a városnézésnél a túlélés ezúttal is fontosabb lesz

az áramvonalasítás nem fog egyszerűsítéssel járni, a magas nehézségi szintet kőbe vésték a fejlesztés első napján.

Az említett egyértelműsítés egyébként nemcsak a mechanikára, hanem a háttérvilágra is vonatkozik: az apró, rejtett dolgokkal szemben Sibuja sokkal inkább kedveli a közvetlenséget és érthetőséget. Csak reménykedni lehet abban, hogy a háttérvilág ezzel nem fog veszíteni a rejtélyességéből, hiszen hangulati szempontból ez volt az első rész egyik legnagyobb erőssége. Az eddigi látványtervek alapján minden esély megvan rá, hogy az atmoszférára ne legyen panasz, a képek ugyanis egy olyan világot ábrázolnak, amely talán még az eddigieknél is sötétebb, rémálomszerűbb, legyen szó akár a környezetről, akár a teremtményekről. A helyszíneket tekintve semmiféle újrahasznosítás nem jött szóba, a történet ugyanazon a világon, de egészen más területen és időben játszódik. Ebből adódóan a két epizód sztorija között nem lesz valódi kapcsolat, és magáról a háttérről is csak annyit árultak el eddig, hogy ezúttal is egy átkozott főszereplő lesz a középpontban, aki szeretne megszabadulni nem éppen kellemes állapotától. Az ellenfeleket elnézve pedig most is az esélytelenek nyugalmával indulhatunk neki ennek a hálátlan feladatnak.

VÁLTOZÁS AZ ALAPOKBAN

A Dark Souls 2 teljesen új motort kap, és az eddig bemutatott videók alapján a grafika egészen elképesztő színvonalat képvisel. Remélhetőleg az első rész néhol érthetetlen, konzolos belassulásai sem fogják a nehézséget feleslegesen növelni – aki halt meg Blighttownban legalább tízszer csak azért, mert az egyik képkockán még távol volt az ellenfél, a következőn pedig már ketté is harapta a karakterét, az tudja, miről beszélek. Valószínűleg Tanimura Juival is megtörtént ez néhányszor, ugyanis ígéretet tett arra, hogy ezúttal a PC-s verzió is sokkal több gondoskodást kap. Az előző résznél a fejlesztők nagyon örültek annak a petíciónak, amiben a rajongók kikövetelték maguknak ezt a platformot is, de a vidámság elmúlását követően gyorsan, tapasztalat nélkül kellett megoldaniuk a feladatot. Mindez már a múlté, a játéknak már a jelenlegi készültségi szintje is egészen más vizuális képet mutat, a környezet sokkal élettel telibb vált, például szemmel látható, ahogy a szélfúvás felkapja és röpteti a faleveleket, és a falról leemelt és magunkkal cipelt fáklya is sokkal dinamikusabban világítja be a környező területet. Erre szükség is lesz, a sötét labirintusokban gyakran úgy lépnek elénk az ellenfelek, hogy reagálni is alig marad időnk, a pajzs helyett használt világítóeszköz felkészültebbé, de egyben kiszolgáltatottabbá is tesz minket.

Talán az ellenfelekkel kapcsolatban várható a legtöbb változás, hiszen a két új direktor arra a kérdésre, hogy mit tesznek hozzá ők a Dark Souls receptjéhez, azt a választ adták, hogy az eddigi mechás játékaikból merített fokozott akcióközpontúságot. Ez persze nem azt jelenti, hogy teljesen megváltozik a harcrendszer, hanem azt, hogy bár a bejárható alapterület hasonló lesz az első részéhez, az sokkal sűrűbben lesz benépesítve. Az ellenfelek viselkedésében ugyanúgy meglesznek a betanulható minták, de azt ígérik, hogy sokkal jobban fognak reagálni a játékos harcmodorára, aktuális cselekvéseire, és általánosságban is nagyobb hangsúlyt fektetnek az animációk életszerűségének növelésére. A változatosabb reakciókra példát is mutattak, amelyben egy hatalmas ellenfél lassú suhintásokkal próbálja elsöpörni a játékost, aki folyamatosan csak elhajol előle. Ahogy azonban megpróbálja távolról lenyilazni, a dög hamar bedühödik, és megpróbálja eltiporni őt. Ha a legtöbb lény tényleg másként reagál majd a különböző taktikákra és harcmodorokra, az valóban sokkal változatosabbá teheti a vérfürdőket.

ADATOK

KIADÓ
Namco Bandai

FEJLESZTŐ
From Software

MŰFAJ
szerepjáték

MEGJELENÉS
2013

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

Demon's Souls
2009 (SONY)

Dark Souls
2011 (NAMCO BANDAI)

DE MIKOR JÖN?

A távoli megjelenés miatt viszont egyelőre rengeteg a homályos pont. Mijazaki még annyit szellőztetett meg, hogy az időnek kulcsszerepe lesz a történésekben, majd további nógatásra még egy szót bedobott: „eras" (korszakok), ami talán egyértelműsíti, hogy itt valamilyen időutazásról lehet szó. A fejlesztők hasonló virágnyelven kommunikálnak az esetleges többjátékos tartalomról is, annyi azonban biztosnak látszik, hogy dedikált szerverek segítségével próbálnak új utakat keresni a játékosok közvetlen kommunikációjára, és az első részben megismert aszinkron üzenetküldést (ami egyszerre volt avítt és forradalmi) tervezik új szintre fejleszteni.

A ködösítés persze nem véletlen, hiszen hosszú időnek kell még eltelnie ahhoz, hogy elkészüljön a Dark Souls 2. Idén szinte egészen biztosan nem fog megjelenni, ugyanakkor jó hír, hogy mindhárom platformon egyszerre tervezik kiadni. A rajongókat láthatóan a váltással járó bizonytalanság viseli meg a legjobban, és sajnos még sokat kell arra várnunk, hogy egyértelműen kijelenthető legyen: méltó utódot kap az elöd. Ha így lesz, újra átélhetjük azt a mára ritkaságszámba menő érzést, ami akkor kerít hatalmába minket, ha rájövünk, hogy a játék nem alázkodik meg és engedi át nekünk teljes egészében az irányítást, hanem „ő" az igazi főnök. Ha ez mazochista perverzió, akkor büszkén vállaljuk!

A kifejezetten hosszú és tartalmas játékmenet-bemutató alapján ez a híd komoly eséllyel indulhat a „legbosszantóbb elemek a játékban" kategória versenyzőjeként – itt bizony acélidegekre lesz szükség.

FIFA 14

[ÍRTA MO] **Nem okozott túl nagy meglepetést az EA, mikor már áprilisban bejelentette egyik legjövedelmezőbb játéka, a FIFA ősszel érkező folytatását. Habár az eddigi újítások ígéretesnek tűnnek, a legfontosabb kérdések egyelőre még megválaszolásra várnak. Addig is itt az első csokornyi infó!**

A z EA FIFA szériát érintő fejlesztési gyakorlatáról finoman szólva is megoszlanak a vélemények; egyesek szerint évek óta semmi lényeges újdonsággal nem rukkoltak elő a készítők, mások szerint azért mégiscsak folyamatosan csiszolódik a játékélmény, és érdemes kiadni érte a kért összeget a kasszáknál. Mindent összevetve azért a legutóbbi epizód hibái ellenére is igen magas színvonalon szállította a futballélményt, és úgy tűnik, hogy a FIFA 14-et sem érheti majd ilyen tekintetben panasz, hiszen már most, távol a megjelenéstől seregnyi újdonságot fedett fel az EA Canada csapata.

Természetesen a játékmenetet befolyásoló fejlesztések mindig fontos elemei a felvezetésnek, de a legtöbbeket izgalomban tartó kérdés idén mégis inkább az, hogy vajon a sorozat idei része next-gen konzolokra is érkezik-e vagy sem. Ezzel kapcsolatban az EA meglehetősen titokzatosan fogalmaz, egyelőre, annyi bizonyos, hogy a PS3-, az Xbox360- és a PC-tulajok egyaránt megkapják a maguk verzióját a játékból. A kiadott sajtóközlemény végén persze olvasható egy olyan mondat, hogy a további platformok bejelentésére az elkövetkező hónapok során számíthatunk, ám ez bármit jelenthet: az újgenerációs konzolokat éppúgy, mint a játék PlayStation Vitára, Nintendo Wii U-ra és 3DS-re szánt átiratait. Persze dőreség volna elvárni a kiadótól, hogy rögvest már az első hivatalos bejelentés során kiteregesse kártyáit, így egyelőre be kell érnünk a kedvcsinálónak szánt új lehetőségek közötti mazsolázgatással, melyek közül nem egy egészen izgalmasan hangzik.

Ez még nem az az alapjaitól újraírt, újratervezett FIFA, mint amire várunk, de még így is egy igazán minőségi focijáték lesz.

REPÜL A LABDA, KI TUDJA HOL ÁLL MEG...

A tavalyi epizód fejlesztése leginkább a védekezés tökéletesítésére koncentrált, idén azonban a támadásépítés kerül a fókuszba. A legfőbb újdonságot a kapura lövési mechanizmus átalakítása jelenti, ami alapjaiban befolyásolhatja a mérkőzéseket. A Pure Shot funkció a vadonatúj labdafizika-rendszerrel (Real Ball Physics) kiegészítve nem csak látványosabbá, hanem valószerűbbé is teszi az egyes akciókat. Nem lesz többé fura csúszás, sasszézás vagy lábváltás a lövés előtti utolsó tizedmásodpercekben, ahogyan az eddig sajnos gyakran előfordult a sorozatban, ugyanis a játékosok egyensúlyvesztés közben vagy éppen nagy siettükben is képesek lesznek kapura tűzni a labdát. Igaz ilyen esetekben valószínűleg erőtlenebb és pontatlanabb lesz a löket, mert az időzítés, a labda nélküli helyezkedés és a lövés szöge mind mind befolyásolja a játékszer röppályáját. Ha minden stimmel, akkor hatalmas dugókat lehet majd szerezni, de természetesen ez nem csak a lövési animációk sokszínűségében mutatkozik meg, a megváltozott labdafizika révén egészen újszerű élmény lesz a góllövés. Lehetőségünk lesz C. Ronaldo-féle gyorsan lecsapódó bombákkal kísérletezni, megpróbálhatunk Steven Gerrard módjára messziről, a „fű alatt" suhanó lövésekkel gólt szerezni, de akár Andrea Pirloként is csavarhatjuk majd a lasztikat a vinklibe. A labda pörög, forog, szitál a levegőben, akárcsak a valóságban, a fejlesztők pedig ódákat zengnek erről a funkcióról az első videókban. Reméljük ténylegesen egy jól kidolgozott mechanizmusról van szó, és mindez nem megy majd mondjuk idegesítő módon a kapusteljesítmények rovására. A labda fizikai viselkedésének megváltozása azonban nemcsak a lövéseken

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
EA Canada

MŰFAJ
sportjáték

MEGJELENÉS
2013 szeptember

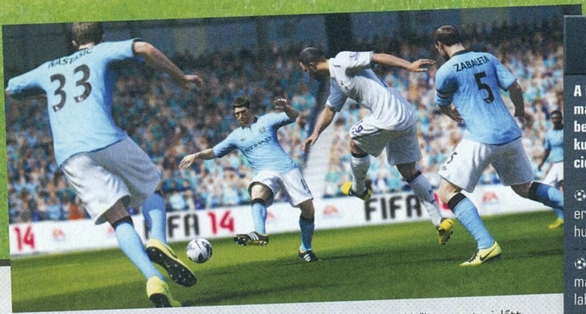
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
80%

STÍLUSMINTA

FIFA 12
2011 (EA)

FIFA 13
2012 (EA)

Kevés ennél impozánsabb rangadó van a világon: ha a Milan és a Juventus összecsap, egész Olaszországban megáll az élet, és mindenki a képernyők előtt ragad. Talán még a divat nagyjai is, látva azt a rózsaszín cipőt, amit a kép baloldalán sprintelő Marchisio visel.



AMIT SZÍVESEN LÁTNÁNK

A FIFA 14 a látottak és hallottak alapján még nem az a hatalmas, új mérföldkő lesz, amire régóta várunk: talán majd 2014-ben jön el az az év, mikor a jelenlegi rendszerek nagyrészét a kukába dobja az EA, hogy megszülessen a következő generációs FIFA. Mi ezeket az újításokat látnánk szívesen:

- **Aktívabb nézők:** Tudjuk, hogy jól kell gazdálkodni a gép erőforrásaival, de most már ideje lenne tisztességesen kinéző, hullámzó, szotyit dobáló közönséget a játékba pakolni.
- **Élet a pályán:** A papírból kivágott fotósok korszaka lejárt, már rég illett volna őket is jól megcsinálni, és nem ártana pár labdaszedő kölyök, vagy biztonsági ember sem.
- **Élet a pályán túl:** A menedzsermód remekül működik, de sokkal hitelesebb lenne, ha beleszólna az élet – a randalírozó, elégedetlen rajongók, a játékosok magánélete, vagy maga az időjárás.
- **Kemény sajtó:** Szintén a menedzsermód hangulatát dobhatná fel, ha aktívan tartani kellene a kapcsolatot a sajtóval. Jöhetnek az interjúk és riportok, kamera előtt állva a sarat akkor is, ha szárnyal, vagy épp gyengélkedik a csapat.

látszik meg, hanem nagyobb hatással lesz a játékmenetre is. A passzok és az indítások sokkal realisztikusabbá válnak általa, éppen ezért nagyobb hangsúly kerül a középpályás játékra, a labdatartásra, és a váratlan megoldásokra a támadások felépítése során. Már nem fog működni az, ha állandóan hosszú íveléssel próbáljuk átjátszani a támadószekcióhoz a labdát, vagy a széleken egyszerűen elsprintelve beadni azt, mert a védők könnyedén közbeavatkoznak ilyen helyzetekben a csapattárs-intelligencia fejlődésének köszönhetően. Kevesebb helyet kapnak a csatárok, szorosabb őrizetet a veszélyes játékosok, sőt, bizonyos játékszituációkban lehetőségünk lesz a védőkkel egy sikertelen becsúszás követően a földön tovább kúszva-mászva belepiszkálni a labdába megakadályozva ezzel akár egy tuti ziccert is.

FUSS ÉS FEDEZZ!

Természetesen a csatárok is megkapják a maguk segítségét, például okosabban helyezkednek, emiatt hatékonyabban ugrathatjuk ki őket, mert mielőtt meglódulnának a kapu felé, előbb oldalra mozognak, hogy még csak véletlenül se fussanak lesre. Sprintelés közben ezentúl már nem csak bizonyos szögekben tudunk irányt váltani, hogy lerázzuk a védőt a nyakunkról, hanem szabadon mozoghatunk, ráadásul közben egy súlypontáthelyezést végrehajtva könnyebb lesz nagyobb fordulatokat, hirtelen megállásokat is végrehajtani. Ugyanakkor a kevésbé technikás játékosoktól jobban elpattan a labda eközben, így villámgyorsan kell döntenünk: tovább futva kockáztatjuk a labdát, vagy megállunk, és másként próbáljuk végigvinni a támadást. A labdafedezés már az előző epizódban is szerepelt, igaz, nem volt túl hatékony, hiszen több gomb lenyomásával csalogathattuk csak elő. A FIFA 14-ben a bal ravasz lenyomásával máris beállhatunk az ellenfél és a játékszer közé, testünkkel védve azt, ráadásul nem csak álló helyzetben, hanem akár kocogás vagy gyors futás közben is, ami mind a védekezés, mind pedig a támadás során igencsak hasznos fegyver lehet.

A virtuális futball csínját-bínját megtanító ügyességi játékok visszatérnek, ami nem csoda, hiszen igen népszerű elemei voltak az előző résznek. A repertoár bővül, például egyszerre több labdával végrehajtandó feladatokkal, vagy éppen az edzéseken rutinszerűen alkalmazott „cicázással", mikor egy körben kell gyorsan passzolgatnunk társainknak, miközben egy vagy több játékos igyekszik elcsípni a labdát.

A JÖVŐ REMÉNYSÉGE

S hogy mi várható még? Annyi bizonyos, hogy a karriermódban is komoly változások lesznek. A kezelőfelületen például egy vadonatúj központi oldalt kapunk (hasonlót, mint az Ultimate Team esetében), melyről az összes funkciót közvetlenül és egyszerűen elérhetjük, így a játék folyamatosabbá, a klub alkalmazottaival való kommunikáció pedig hatékonyabbá válik. Utóbbira nagy szükség lesz, ugyanis a játékosfelderítőinkkel folyamatos kapcsolatban állunk majd, köszönhetően az átalakított tehetségfigyelő rendszernek. Az aranylábúak keresése ezután már nemcsak az átigazolási időszakra korlátozódik, és lehetőségünk lesz egy olyan globális hálózat kialakítására és folyamatos fejlesztésére, melynek segítségével egészen biztosan megtaláljuk a jövő Messijeit és Ronaldóit. Kereshetünk képességek, mentális erősségek és fizikai adottságok alapján a futballisták között, de akár egyetlen játékosra vagy egy egész ligára is ráállíthatunk egy megfigyelőt, hogy azután a felfedezett tehetségekből világverő csapatot építsünk.

Az új lehetőségek mellett az EA belengetett olyan hangzatos újdonságokat is, mint az Ultimate Team változásai, a közösségi versengést támogató új online játékmód, átalakult Football Club funkció, több mint 500 elérhető klub, még több bedigitalizált játékos... A konkrétumok viszont egyelőre váratnak magukra, ahogyan olyan kardinális kérdésekre sem kaptunk még választ, hogy mi lesz a stadion-, a klub-, és egyéb licencbővítésekkel, a grafika megújításával, a közönség régóta esedékes átdolgozásával, vagy éppen a menedzsermód érdemi bővítésével. Ha nem is izgatottan, de azért reményekkel telve várjuk tehát továbbra is az újabb információmorzsákat, a messzi őszi megjelenéssel egyetemben persze.

Csak és kizárólag egy hálátlanabb feladat létezhetne a focis játékok képaláírásainak készítésénél: az, ha még képeket is kellene gyártani hozzá!

BATMAN
ARKHAM ORIGINS

[ÍRTA **PAUL PRESLEY** ÉS **BATE**]

Batman idén ismét visszatér, azonban az Arkham-széria nem folytatással bővül, az Origins ugyanis az előzményekre koncentrál, ráadásul az eddigi részeket készítő Rocksteadyt a WB Montreal váltja a kormányrúdnál. Előzetesünkben részletesen kivesézzük a Denevérember októberben érkező régi, mégis új kalandját.

Nem túlzás azt állítani, hogy szuperhősös videojáték még sosem volt olyan sikeres, mint a Batman Arkham-széria. Az Asylum mintegy 4,3 millió példányban talált gazdára, míg az Arkham City mindössze négy hónap alatt átlépte a hatmilliós eladást. Ezek után nincs mit csodálkozni azon, hogy érkezik a sorozat harmadik epizódja – az viszont már kicsit meglepő, hogy a történet nem előre, hanem hátrafelé „halad". Az pedig valahol egyenesen ijesztő, hogy a fiatalabb Batmant előtérbe helyező Arkham Origins nem az első két részt is jegyző Rocksteady műhelyében, hanem egy nemrégiben verbuvált fejlesztőcsapat, a WB Montreal berkeiben készül. Vajon a csapatváltás tényleg aggodalomra ad okot, vagy jó kezekbe került a széria? Cikkünk végére talán erre is választ kaptok…

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. IE

FEJLESZTŐ
WB Montreal

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2013. 10. 25.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Batman: Arkham Asylum
2009 (WARNER)

Batman: Arkham City
2011 (WARNER)

Két kiadott játék után már mi is egyet tudunk érteni a fejlesztőkkel akkor, amikor az Arkham-sorozat harcrendszerét minden idők egyik legjobb közelharci szimulációjának nevezik.

VISSZA A STARTMEZŐRE?

Habár a címet ízlelgetve az embernek önkéntelenül is Cristopher Nolan első denevéres mozija, a Batman: Begins ugrik be, már rögtön az elején érdemes eloszlatni azt a tévhitet, miszerint az Origins a karakter születését hivatott bemutatni – erről szó sincs. Ugyan a cselekmény jóval az Arkham Asylum előtt játszódik, mégsem egy kezdő hőst fogunk irányítani, hanem egy olyan köpenyes igazságtevőt, aki már évek óta benne van a „szakmában". Az új rész Denevérembere erős, képzett, ért ahhoz, amit csinál, de még korántsem az a kiforrott karakter, akivel 2009 őszén megismerkedhettünk. A bőregérnek öltözött Wayne úrfi itt még egy kicsit nyers változata jövőbeni önmagának, és nem csak azért, mert ekkor még egy saját kezűleg készített (bár ettől még ütős) denevérgúnyát ölt magára. Hősünk fiatal, néha meggondolatlan, hamar eljár a keze, túlságosan vad és olykor hibázik – szóval bőven van még mit tanulnia… Ben Mattes producer a '80-as évek egyik meghatározó képregénysorozatát, a Legends of the Dark Knightot jelöli meg a fejlesztés elsődleges ihletforrásként, azt a különleges szériát, ami debütálásakor azzal vitt színt az önismétlővé vált Batman képregények világába, hogy újfajta szemszögből, a korábbiaknál jóval sötétebb tónusokkal mesélte el a Sötét Lovag korai éveit, az első találkozását olyan ikonikus figurákkal, mint Pingvin, Rébusz, vagy épp az ősellenség Joker. Az Origins pedig úgy akar viszonyulni a korábbi Arkham-játékokhoz, mint ahogy a Legends of the Dark Knight viszonyult az átlag Batman képregényekhez: egy kis frissességet kínál, az „elsőzés" élményét, ám mindezt úgy, hogy közben hű marad az Arkham-kánonhoz.

Az Arkham Origins olyan, mintha egybegyúrták volna az eddigi két Arkham-részt: nagyobb és tartalmasabb, mint valaha!

A LEGKEMÉNYEBB ÉJSZAKA

Az „elsőzés" kifejezés használata nem véletlen, hiszen az új epizód hőse hiába üldözi már évek óta a rosszfiúkat Gotham Cityben, komolyabb szuperbűnözővel eddig még sosem találkozott – ez változik meg azon az éjszakán, mikor az Origins története is játszódik. Szenteste van, Gothamre lecsapott az elmúlt évek legdurvább hóvihara, és Black Mask, a város egyik legbrutálisabb gengszterfőnöke ezt az időpontot választja arra, hogy totális háborút indítson a Denevérember ellen. Az apja koporsójából készített fekete maszk mögött megbúvó Roman Sionis a DC-univerzum nyolc legendás gonosztevőjét bérli fel, azt a feladatot bízva rájuk, hogy egyszer és mindenkorra végezzenek Gotham City önkéntes védelmezőjével (na persze nem közösen, hanem külön-külön kell „szerencsét próbálniuk"). A cselekmény tehát egyetlen éjszakát ölel fel, az egyik legveszélyesebbet Batman életéből, mikor először találkozik valóban komoly fenyegetéssel, ráadásul nem is eggyel, hanem rögtön nyolccal. Hogy pontosan kik lesznek azok, akik felvonulnak a Denevér ellen, az egyelőre még homályos, hiszen a Warner Bros. és a WB Montreal – jó taktikai érzékkel – nem kívánta már a bejelentéskor ellőni az összes puskaport, így egyelőre csak annyit tudunk, hogy Deathstroke biztosan keresztezni fogja az utunkat. A többieket még csak találgatni lehet, de egy túl korán kiszivárgott marketinganyag arra enged következtetni, hogy számíthatunk még Deadshot, Killer Crock, Scarecrow, Bane és Joker felbukkanására is – ezeket a neveket viszont most még illik fenntartásokkal kezelni, hiszen az is lehet, hogy ugyan feltűnnek a játékban, de nem a nyolc bérgyilkos egyikeként.

Visszatérve a konkrétumokra, a karácsony éjjel nemcsak a főhősre vadászó komolyabb ellenfelek miatt lesz meghatározó, hanem azért is, mert Batmannek kezelnie kell az ebben az időszakban még őt hajkurászó rendőröket, le kell csapnia a teljesen piti, illetve

Pingvin feltűnése mindenképp biztató. Bár az Arkham Cityben is szerepelt, ott csak alig több mint pár percig keserítette meg Batman életét.

A kikötő Gotham és a történet egyik fontos helyszíne: különösen a maffiavezér Falcone számára fontos, hogy minden gördülékenyen alakuljon a dokkban.

az egymással háborúzó bűnözőkre, s mindezek mellett még arra is rá kell jönnie, hogy az alvilág által is rettegett Black Mask miért tűzött vérdíjat a fejére. Az első lépés ennek kiderítésére a város legnagyobb fegyverkereskedőjének, az utcai bandákat mordályokkal ellátó Pingvinnek a felkutatása...

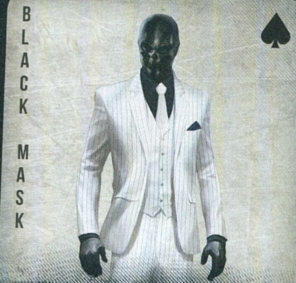
SUPER SIZE CITY

Az eddig leírtak a játékmenet szempontjából nem sok változást jelentenek, viszont dőreség lenne azt hinni, hogy az Origins nem tartogat újdonságokat. Az egyik legnagyobb eltérés, hogy az Asylum szigete, és az Arkham City lekerített városrésze után ezúttal már Gotham City egésze játszótérként funkcionál, és ez a számok nyelvén annyit tesz, hogy kétszer akkora felfedezhető terület áll a rendelkezésünkre, mint a legutóbbi rész esetében. A város maga két szigetből áll, az egyik a munkásosztály lakhelyeként funkcionáló Old Gotham (ami lényegében az Arkham Cityben megismert helyszín, csak még nincs teljesen lepusztulva), a másik pedig New Gotham, a felhőkarcolókkal tarkított tehetősebb negyed. A megnövelt terület nemcsak nagyobb mozgásteret jelent, de az eddigieknél komplexebb élményt is, ugyanis a sztori főküldetései között rengeteg apróbb ügy vár ránk. A metropolisz nem hazudtolja meg magát: hiába van szenteste, és hiába tombol ítéletidő, a bűnözők nem pihennek, állandó elfoglaltságot biztosítanak Batmannek. Hősünk a rendőrségi adónak köszönhetően folyamatosan értesül az utcákon zajló bűnesetekről, és bármikor úgy dönthetünk, hogy lecsapunk a rosszfiúkra. Viszont az Arkham Cityvel ellentétben ezek az akciók nem egy kaptafára lezajló bunyók lesznek, amikkel bónusz tapasztalati pontot gyűjthetünk, hanem egyedi események, saját háttérsztorival, fokozva azt az érzést, hogy egy élő, lélegző város védelmezői vagyunk.

Arról nem is beszélve, hogy az utcák megtisztítása hatással van Batman megítélésére is. A játék elején a rendőrség semmit nem tud rólunk, fogalmuk sincs, melyik oldalon állunk, ám ez a bűncselekmények kezelésével szép lassan megváltoztatható, a játék végére akár teljesen átformálhatjuk a kék kabátosok véleményét a Sötét Lovagról. Ezt hivatott segíteni a játék vadonatúj Most Wanted rendszere is, ami lehetőséget biztosít arra, hogy a fő sztorivonaltól elszakadva eredjünk olyan ikonikus rosszarcok nyomába, akiknek semmi köze Black Mask tervéhez. A körözött egyének begyűjtésével ráadásul nemcsak a megítélésünkön javíthatunk, de vadonatúj fejlesztésekhez és hasznos kiegészítőkhöz is juthatunk a segítségükkel.

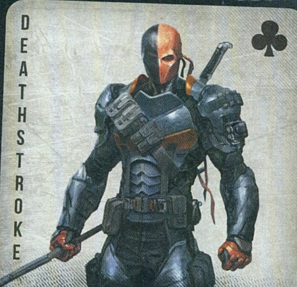
KI GÉPEN SZÁLL FÖLÉBE

A város megnövekedett mérete magával hozza a gyorsutazás lehetőségét is, azonban akik egy Batmobilban reménykedtek, azok csalatkozni fognak. Helyette megkapjuk a Denevérember repülőjét, a Batwinget, amivel villámgyorsan közlekedhetünk az egyes helyszínek között – csak leadunk egy jelzést, a jármű megjelenik, bepattanunk, és már süvíthetünk is a kijelölt pontra. A dolog persze csak leírva ilyen egyszerű, ugyanis Gotham rádiótornyait valaki szisztematikusan meghackelte, és a mi hívószignálunk csak akkor működik, ha egy olyan városrészben vagyunk, ahol már hatástalanítottuk az adott területet leárnyékoló tornyot. A megbabrált adók gátolják az általunk kibocsátott jelet,



Az Arkham Origins eseményeit beindító Black Mask Bruce Wayne sötét megfelelője. Roman Sionis tehetős szülei halálát követően átvette a család Janus Cosmetics nevű cégének irányítását, és teljesen tönkretette azt, majd beállt bűnözőnek. Nevét arról a fekete maszkról kapta, amit apja koporsójából faragott magának. Black Mask a gothami drogkereskedelem feje, kifejezetten kegyetlen figura, aki szereti saját kezűleg megkínozni az áldozatait. Jártas a közelharcokban is, így Batmannek nem lesz könnyű dolga vele.

Branden, a gothami SWAT-osztag vezetője ismerős lehet azok számára, akik olvasták a Batman: Year One című képregényt. A játékban a korrupt Loeb rendőrkapitánynak dolgozik, és megtesz bármit, hogy fedezze a főrendőrhöz kapcsolódó bűnügyeket. A város védelme helyett Branden csapatának elsődleges feladata Batman elfogása, hogy aztán eladhassák őt a legnagyobb összeget ajánló bűnözőnek. A Denevér nem fog rendőrökre vadászni a játékban, ám ha sarokba szorítják, erővel tör ki a szorításból.



Deathstroke legegyszerűbben úgy jellemezhető, hogy ő az anti-Batman. Fizikálisan és mentálisan is képzett, saját páncélt viselő, jól felszerelt harcos, aki egy lépéssel mindig az ellenfelei előtt jár. Valódi neve Slade Wilson, bérgyilkos és igazi veterán, akit csak az érdekel, hogy tökéletesen elvégezze a rá bízott munkát. A harcban előszeretettel használ egy különleges botot, amivel képes energianyalábokat, pengéket és gránátokat kilőni. Rendelkezik egy távirányítható karommal is, amit Batman elkoboz tőle.

DE MIT CSINÁL A ROCKSTEADY?

Ahogy titeket, úgy minket is meglepett, hogy az Arkham Origins mögött már nem a Rocksteady áll, hanem a Warner Montreal végzi a fejlesztést. De mi a fenén dolgozik akkor a mostanra már legendássá vált csapat? Konkrét információink ugyan nincsenek, pletykákat viszont mi is hallottunk. A bejelentést megelőzően egy olyan játék híre jutott el hozzánk, amelynek története a hatvanas években játszódik, olyan szuperhősökkel a főszerepben, akik még csak akkor kezdték az ipart. Ha ez alapján ti is a Justice League-re tippeltek, és azt is figyelembe veszitek, hogy az Injustice is DC-karakterek szövetségéről szólt, nos, akkor talán megvan a rejtély kulcsa!

így a zavart területeken nem tudjuk aktiválni a Batwinget, sőt, a helyszín opcionális küldetései is csak akkor lesznek láthatók a térképünkön, ha kiiktatjuk a zavaró tényezőket – a rendszert tehát úgy kell elképzelni, mint a Far Cry 3 tornyos megoldását, csak itt nem lesz elég egy kapcsolótáblát letépni a probléma megoldásához.

A meghackelt adók semlegesítéséhez szükségünk lesz Batman minden képességére, tehát ezeken a helyeken nemcsak bunyókra, de logikai feladványokra is számíthatunk, és az is könnyen előfordulhat, hogy addig nem tudunk továbblépni, amíg meg nem kaparintunk egy új fejlesztést. Ehhez kapcsolódóan érdemes még tudni, hogy a tornyok megbuherálása nem Black Maskhez, hanem egy, a fő történettől függetlenül ármánykodó egyénhez köthető. Hogy ki ő, az csak akkor derül ki, ha minden egyes tornyot „felszabadítunk", bár nekünk van egy olyan gyanúnk, hogy a megoldásnak köze lesz egy nagy, zöld kérdőjelhez...

A VILÁG LEGJOBB DETEKTÍVJE

Ha valamiért el lehet marasztalni a korábbi Arkham-epizódokat, akkor az a Denevérember nyomozói képességeinek a háttérbe szorítása. Ugyan az előző részekben is voltak olyan jelenetek, mikor Batman nem erővel, hanem kütyük és logika segítségével oldott meg ilyen-olyan szituációkat, azt kijelenthetjük, hogy a karakter ezen aspektusa nem igazán volt kidomborítva. Ezen kíván változtatni az Arkham Origins, hiszen a fejlesztők elmondása szerint a küldetések során ezúttal sokkal több szerep jut a nyomozásnak. Eric Holmes, a WB Montreal kreatív igazgatója szerint a játék eme részét úgy kell elképzelni, mint a BBC-féle Sherlock egyes jeleneteit. Batman megjelenik egy bűnügyi helyszínen – mondjuk egy gyilkosságnál –, majd belső nézetes detektívmódba (Crime Scene System) váltva nekilát a munkának. Átpásztázza a helyszínt, ezután elkezdi sorolni a megfigyelésen alapuló tényeket: a ballisztikai elemzés alapján kijelenthető, hogy a gyilkos golyót egy revolverből lőtték ki, a becsapódási szögből következik, hogy a tettes a földön fekve sütötte el a fegyvert, és így tovább. A Batcomputer képes reprodukálni az eseményeket, amit a játékos többször újranézhet, akár többféle szögből is. A lényeg, hogy mindig találjunk egy újabb nyomot, ami alapján folytatni lehet a nyomozást, majd ha minden egyes láncszem megvan, akkor Batman magától összerakja a képet, mi pedig egy átvezető animáció képében megkapjuk a megoldást, miközben a hős narrálja az eseményeket. Ha megoldjuk az ügyet, akkor megkapjuk a történet előregördítéséhez szükséges lökést is, és folytathatjuk a nagy kalandot.

Ezek a közjátékok nemcsak az akciódúsabb részek monotonitását törik majd meg, de jócskán hozzájárulnak a megfelelő hangulathoz is, elhitetve a játékossal, hogy tényleg egy különleges karakterrel vágott neki az éjszakának.

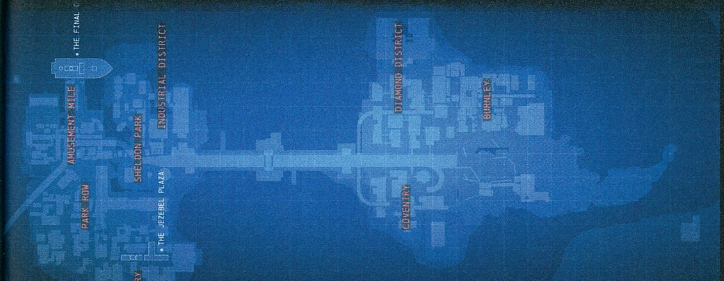
Meglehetősen nagy összeget lehet tenni arra, hogy Black Mask itt nem egy a falba szorult szöget szeretne kihúzni ezzel a harapófogóval...

MÉLTÓ FOLYTATÁS?

Azt talán még korai lenne kijelenteni, hogy az Arkham Origins az elődei nyomába fog érni, a jelek azonban mindenesetre biztatóak. Az időbeli visszaugrásban bőven van potenciál, és az eddigi információk alapján úgy tűnik, hogy az alkotók élnek is a nyakukba pottyant lehetőséggel, hiszen a fiatal, még kiforratlan Batman első húzósabb megmérettetése tényleg újszerű élményt biztosíthat, a leírtakból pedig az is látszik, hogy változásban és új elemekben sem lesz hiány. Ugyanakkor megmarad a komor, borongós hangulat, és a WB Montreal szakemberei nem nyúlnak ahhoz sem, ami eddig kiválóan működött. A free flow harcrendszer az ismert formájában tér vissza, de kibővített lehetőségekkel, és a többszereplős, pusztakezes harc mellett természetesen ezúttal is hangsúlyos szerepet kap a predator mód, melynek segítségével újra hangtalanul szedhetjük le az áldozatainkat. Ezt újfent bőséges repertoár támogatja, hiszen számos régi kütyü visszatér, csak korai, prototípus formában, de persze lesznek vadonatúj eszközök és fejlesztések is, továbbá ismét találkozhatunk az XP-alapú fejlődési rendszerrel és a hozzá kapcsolódó, ágas-bogas technológiai fával.

Ugyan sok részlet még ismeretlen, ám az első benyomásunk az, hogy jó kezekben van az Arkham-széria. A WB Montreal nem szűkölködik az ötletekben, a játék technikai részével pedig bőven volt idejük megismerkedni az Arkham City Wii U-s portjának elkészítése során. Ami pedig a hozzáállásukat és a lelkesedésüket illeti, abban szintén nincs hiba, erről megbizonyosodhattok a következő két oldalon olvasható interjúnkból is.

Eddig csak Gotham városának kis szeleteit láthattuk: az első rész az őrültekházát, a második a börtön-gettót mutatta meg. Az Arkham Originsben viszont már az egész metropolisz Batman, és persze az őt irányító játékos vadászterülete lesz.



GOTHAMI HÍRHARSONA

[IRTA **PAUL PRESLEY** ÉS **WILSON**]

A helyszíni szemlék egyik nagy előnye, hogy a játékokat maguk a fejlesztők mutatják be, akik az előadások végeztével örömmel reagálnak a kérdésekre is. Nekünk is volt egy pár, melyekre Ben Mattes producer, valamint Eric Holmes kreatív igazgató válaszolt.

Egy olyan csapat nyomdokaiba kell lépnetek, amely két fantasztikus, egy teljes stílust meghatározó játékot tett le az asztalra. Nem rémisztő ez?

BEN: Rémisztő. Motiváló. A kettő gyakorlatilag egy és ugyanaz. Van egy kedvenc mondásunk: óriások vállán állunk, ami talán a létező legjobb helyzet, mert nem a semmiből kell létrehoznunk egy játékot, hanem egy nagyon szilárd, nagyon míves alapra építkezhetünk. Tudjuk, milyen egy Arkham-játék, nem kell egy komplett, új világot megálmodnunk. Rengeteg olyan része van még ennek az univerzumnak, amit a két korábbi játék nem fedezett fel, emiatt úgy értelmezhetjük a Batman-mitológia ezen szeletét, ahogy csak akarjuk, kihasználva a kreativitásban, az egyediségben rejlő minden erőt és csavart. Nagyon motiváló ilyen környezetben, ilyen világgal dolgozni, lényegében egy álmunk valósult meg ezzel.

ERIC: Mindenképp rémisztő az első két játék minőségének fényében, de egyúttal messzemenően izgalmas érzés is. Úgy tizenkét éves korom óta nagy Batman-rajongó vagyok, és akár ingyen is hajlandó lennék egy Batman-játékon dolgozni. Már azelőtt is erről álmodoztam, mielőtt egyáltalán játékfejlesztővé váltam volna.

Mennyire szeretnétek rányomni a saját bélyegeteket az Arkham Originsre, jobban mondva, mennyire ragaszkodtok a Rocksteady stílusjegyeihez?

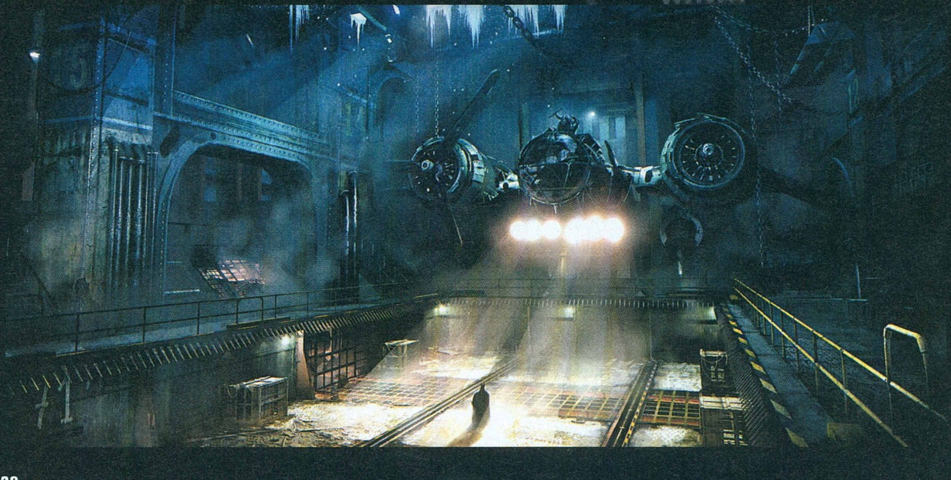
BEN: Amennyire csak szükséges. Csak az idő mondhatja meg, hogy pont elég egyediséget vittünk-e bele, de mindenképp az a célunk, hogy megfeleljünk az elvárásoknak. Ennek „Arkham-játéknak" kell lennie. Rengeteg olyan dolog van, amin akkor se változtatnánk, ha megparancsolnák. Az egyik ilyen a játékipar legjobb közelharcra építő harcrendszere, amire épeszű ember nem mondaná, hogy „Ennél jobbat tudok csinálni. Dobjuk ki az egészet a kukába, és kezdjük elölről". Persze van ellenpélda is, például a sztori, aminek rengeteg olyan része van, melyről ki lehet jelenteni: „Megvan a magunk története, és közelíthetünk máshogy is a szereplőkhöz, elmesélhetjük a saját Batman-interpretációnkat".

ERIC: A legkézenfekvőbb és egyben legmegfoghatóbb maga a karakter, a fiatalabb, nyersebb, kidolgozatlanabb Batmanhez való visszatérés. Sok olyan régóta futó sorozat van, amely már elért egy olyan fázist, ahol egyszerűen nem lehet hozzányúlni a főhőshöz, ez pedig egyfajta börtönbe zárja a alkotókat. A kultikus képregény, az évekig futó Legends of the Dark Knight iránti rajongásom is abból ered, hogy azok voltak a legizgalmasabb, legérdekesebb történetek, mert azt mesélték el, miként vált Bruce Wayne azzá a lénnyé, akit a filmekben és a korábbi képregényekben látni lehetett. Úgy véljük, hogy mi is meg tudtuk ragadni ezt, bemutatva a játékosoknak, hogy az Arkham Asylumra miként vált Batman tökéletes ragadozóvá.

A DC mennyire kötötte meg a kezeteket a karaktereket és a helyszíneket illetően?

BEN: Meglepően kevéssé! Fantasztikus az együttműködésünk a DC-vel. Már a legelején be tudtuk mutatni, hogy értjük, miről szól az Arkham-szál. Tudjuk, hogy ez nem a Nolan-féle Batman, és nem is hasonlít a Scott Snyder fémjelezte – jelenleg futó – képregényhez. Tudjuk, mi a kánon része, és mi esik azon kívül, valamint, hogy milyen területekre nem merészkedhetünk. Amint létrejött ez a bizalom (ami meglepően gyorsan kialakult), hatalmas szabadságot kaptunk, hogy azt tegyünk a szereplőkkel, amit csak jónak látunk.

ERIC: A DC azért a fejlesztés minden folyamatába be van vonva. Az összes párbeszéd összes mondatát átvizsgálják, és tanácsokat adnak. A DC kreatív igazgatója, Geoff Johns remek partner: nem elég, hogy az ezernyi képregényt is felügyeli, de még a létező összes adaptációba is belefolyik, függetlenül attól, hogy játékról, sorozatról, vagy más médiumról van-e szó. Igazi iránymutató, aki fejből tudja az összes karakter

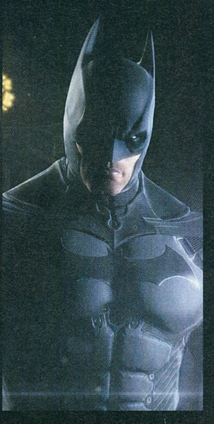


történetét: maga a megtestesült rajongó, csak épp beleszólási joga is van a dolgokba!

Az eladási adatok alapján többen találkoznak először Batmannel videojáték formában, mint képregényt olvasva. Ez befolyásolta azt, hogy miként is készítitek a játékot?

BEN: Hihetetlenül motiváló az, hogy ezen a kicsi, de folyamatosan növekvő piacon ekkora hatást válthatunk ki a munkánkkal, ráadásul az elkészült mű ezer irányban befolyásolja a közönséget, az alkotókat és magát a franchise-t. Látni azt, hogy egy képregény a mi ötletünk hatására változik, nos, az leírhatatlanul jó érzés lenne. Nem állíthatom biztosan azt, hogy ez már megtörtént, vagy a jövőben meg fog történni, de ennek az esélye, illetve a videojátékok jelentőségének növekedése hízelgően nagymértékben motiváló.

ERIC: Azt hiszem, sose gondoltam még bele a dolgok ezen részébe, de ha a számokat nézzük, az igazi nyomást inkább a karakter előélete, a több évtizedes múltja, a milliók által imádott hagyatéka jelenti. Olyan sok éve van már jelen, a Föld olyan sok szegletében imádják, hogy az elvárások terhe érezhetően nyomja a vállunkat. A játékok esetében ez nem áll fenn: mindenkinek meg kell találnia a maga szemszögét, azt a megközelítést, amely a legjobban működik, és ragaszkodni kell ehhez az irányhoz. Batman egy olyan karakter, akinek rengeteg viszontagságon kell átesnie: az ebből születő történetek elmesélésének lehetősége az, amely miatt érdemes mindennap felkelni, és bejönni dolgozni.



Mi alapján döntitek el, kikkel nézzen szembe Batman a történet során?

ERIC: Több szempont alapján döntünk erről. Az egyik ilyen, hogy szerettünk volna egy-két szereplőt új környezetbe helyezni, megnézve, hogy miként boldogulnak egy új korban, egy új helyszínen. Ebben sokat segít, ha olyan karakterekről van szó, akik még nem nyerték el a végleges formájukat, azt a személyiséget vagy külsőt, ami miatt szeretik vagy utálják őket. A gárda egy része automatikusan is cserélődik, mondjuk a maffia esetében, ahol gyakori a hatalomátvétel. Aztán ott vannak azok a karakterek, akik teátrálisabbak, jó kontrasztjai Batmannek és a többieknek, általában rendelkeznek valami különleges képességgel vagy tulajdonsággal, de remekül tudnak funkcionálni ismeretlen, új terepen is, és nem törik meg a hangulatot, hanem finoman belesimulnak az összképbe.

Gondoltatok arra, hogy sokkal több olyan fejezetet csináltok, amiben Bruce Wayne a főszereplő?

ERIC: Személy szerint mindig is úgy gondoltam, hogy Bruce Wayne az a maszk, amit Batman visel. Bruce a Batman-világ egyik igazán izgalmas alakja, de ahhoz, hogy érdekes legyen egy Arkham-játékban, kell valami hozzá méltó szerep vagy helyzet. Alfreden keresztül próbálunk ezen irány felé elmozdulni, mert Alfred a játék elején nem érti, Bruce mit és miért csinál. Segít neki, de egészen a történet végéig sem ő, sem Bruce sem fogja fel egészen a cselekedeteik súlyát és okát. Ezzel eddig még egy Arkham-játék sem foglalkozott.

Összességében szerintetek mik azok a dolgok, amelyek a leginkább tetszeni fognak a közönségnek? Mit akartok elérni az új Batman-játékkal?

BEN: Nos, az ambícióink igazán nagyok, de szeretnénk, ha nem ez, hanem a tartalom beszélne önmagáért. Szeretnénk, ha az emberek ki lennének éhezve a játékra, és szinte remegve várnák a megjelenés napját. Szeretnénk, ha ez lenne az év legjobb akció-kalandjátéka, és hogy eloszlassunk minden kételyt, amely esetleg felmerülhet bárkiben is a fejlesztőváltás miatt. Rettenetesen izgatott vagyok, már alig várom, hogy megjelenjen a játék, és láthassam az emberek reakcióit!

BATMAN
ARKHAM ORIGINS BLACKGATE

[ÍRTA **BATE**]

IDÉN NEM CSAK FOLYTATÓDIK AZ ARKHAM-SZÉRIA, DE TERJESZKEDIK IS, HISZEN BATMAN A PC-K ÉS NAGY KONZOLOK MELLETT A HORDOZHATÓ GÉPEK VILÁGÁT IS IGYEKSZIK MEGHÓDÍTANI, MÉGHOZZÁ EGY KÜLÖN JÁTÉKKAL. LEHET, HOGY A VÉGÉN MÉG ÉRDEMES LESZ LEPOROLNI A VITÁT ÉS A 3DS-T?

Nem csalás, nem ámítás, idén ősszel nem csak a PC-kre és asztali konzolokra röppen be Batman, hanem célba veszi a PlayStation és a Nintendo legújabb kézi ketyeréit is, hogy egy teljesen önálló kalanddal ajándékozza meg a minőségi játékokért áhítozó handheld-tulajdonosokat. A Blackgate közvetlenül a nagygépes Arkham Origins után játszódik, helyszíne pedig a címadó fogház, amiről a DC univerzumban kevésbé jártas olvasóinknak annyit érdemes tudni, hogy ez a hely az őrülteket fogva tartó Arkham Asylum ellenpólusa, tehát ide azon elítéltek kerülnek, akiknek semmi baj az elméjével. A sztori egy börtönlázadással nyit, Gotham köpenyes védelmezője pedig megérkezik az intézetnek helyt adó kis szigetre, hogy rendet tegyen az elítéltek között – a történet felütése ugyan kísértetiesen emlékeztet az Arkham Asylum nyitányára, de ennél nagyobb bajunk sose legyen a programmal.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. IE

FEJLESZTŐ
Armature

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2013. 10. 25.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

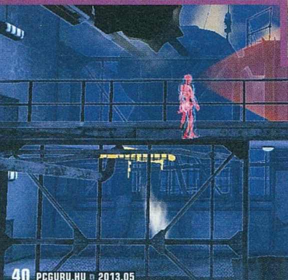
STÍLUSMINTA

Castlevania: Portrait of Ruin
2006 (KONAMI)

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
2013 (KONAMI)

KÉZITUSA

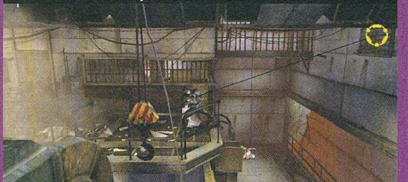
Játékmenetét tekintve a Blackgate a Metroid-széria leszármazottja, tehát a Sötét Lovagot egy oldalra scrollozós, két és fél dimenziós világon keresztül kell végigvezetnünk, miközben mindenféle új eszközöket zsákmányolunk, ellenfelekkel hadakozunk, és felfedezzük a börtön helyszíneit és titkait. Habár a korábbi játékokból ismerős XP-alapú fejlődési rendszernek búcsút mondhatunk (ennek helyét a gyűjtögetés és fejlesztés veszi át), számos Arkham-elem visszaköszön a kézi konzolos kalandban is. Ilyen lesz a free flow harcrendszer, ami csupán annyiban különbözik a nagygépes verzióktól, hogy Batmannel itt csak jobbra és balra mozoghatunk, ennek ellenére ugyanúgy a gombok megfelelő lenyomásával hozhatjuk elő a kombókat, adott lesz a védekezés és a visszatámadás, és természetesen a nálunk lévő kütyüket is bevethetjük a rosszarcúak ellen. A küzdelmeket viszont nem úgy kell elképzelni, hogy a gazfickók majd sorba állnak a pofonokért, hiszen bár hősünk csak két irányba navigálhat, a plusz fél dimenziónak köszönhetően az ellenfelek több irányból is érkezhetnek, és ebbe beletartozik a képernyő elő- és háttere is.



A majdnem 3D-s megvalósításnak ráadásul nem csak a harcok során jut szerep, de a játék minden szakaszában kihasználhatjuk a pályák mélységeit. Ahogy az alap Arkham-játékokban, itt sem muszáj mindig közelharcba bocsátkozni, sunnyoghatunk is, felkapaszkodhatunk egy, a háttérben megbúvó vízköpőre, vagy bebújhatunk a képernyő előterében lévő szellőzőbe, megvárva, míg a felfegyverkezett elítéltek elvonulnak alattunk.

CSAK CSENDBEN, CSAK HALKAN

A dinamikus harcrendszer mellett visszatér a predator mód is, azonban szintén a kisebb konzolokhoz igazított formában. Mivel



BATMAN TELJES ESZKÖZTÁRA RENDELKEZÉSRE ÁLL, ÍGY A JÁTÉKMENET TÉNYLEG OLYAN, MINT A TÖBBI ARKHAM-JÁTÉKBAN

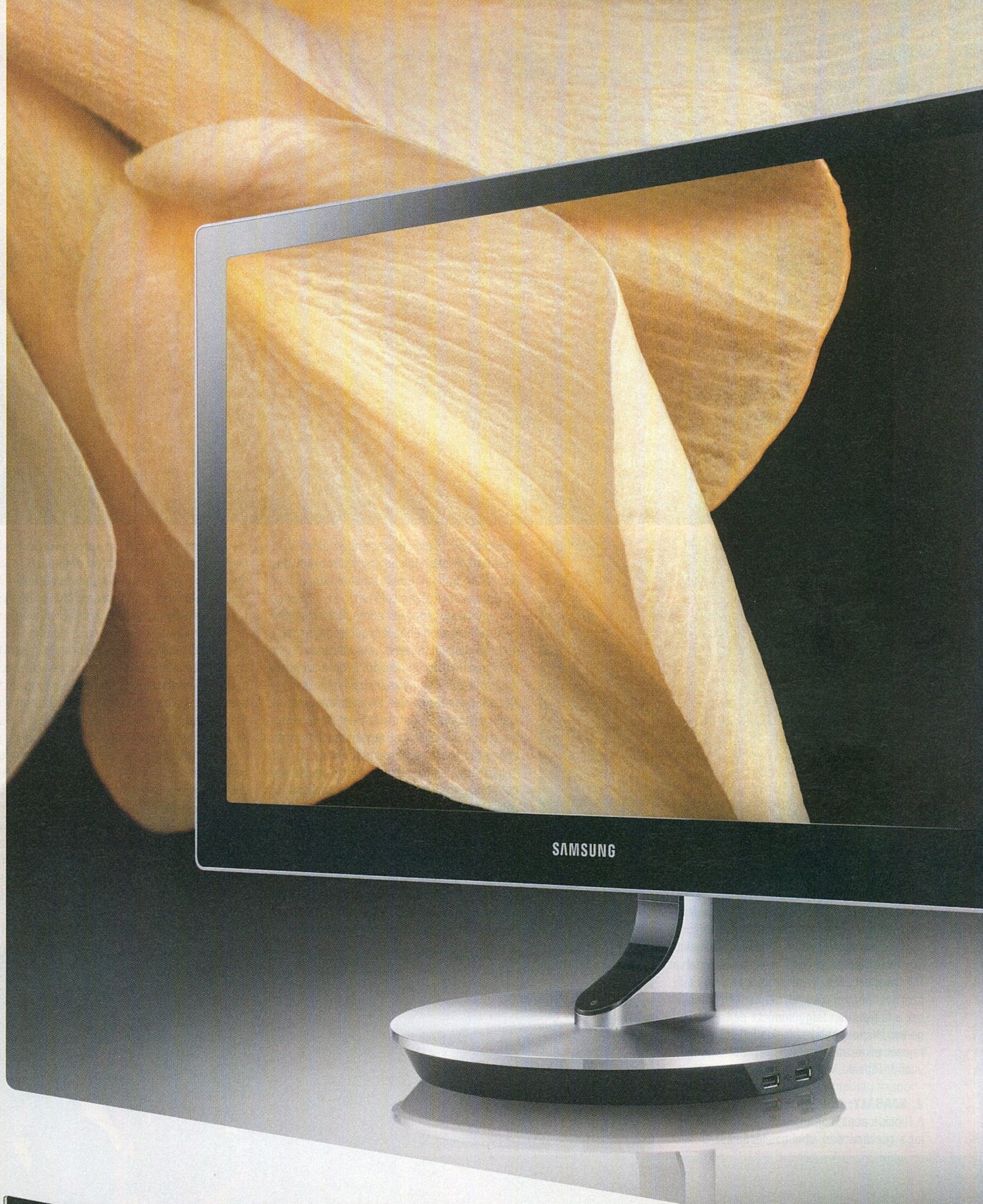
A SÍKBA HELYZETT JÁTÉKMENETET HIHETETLENÜL JÓL FELDOBJA AZ AMÚGY MAJDNEM TELJESEN 3D-S TEREP

a 2,5D-s látvány miatt nincs lehetőség körbenézni, ezért kapunk extra segítségeket, például a rendszer külön színekkel jelzi, hogy a közelünkben lévő gazfickók látnak-e minket, vagy sem. Emellett a detektívmód most is kiemeli számunkra az interaktív elemeket, így akárcsak az Arkham Asylumban és Cityben, itt is használhatjuk a szellőzőket, a kiszögeléseket, a kütyüket és az áttörhető falakat az ellenség csendes, de szisztematikus elintézéséhez.

BÖRTÖNLÁTOGATÁS

Az Arkham Origins Blackgate viszont nem csak harcból és lopakodásból fog állni, hanem az intézet felfedezéséből és titkainak megfejtéséből is – tehát a Detective Mode-nak természetesen nemcsak a lopakodás során vesszük hasznát, de akkor is, mikor rejtett elemeket kell felkutatnunk. A fegyház természetesen több szintre és helyszínre tagolódik, lesznek elsőre elérhetetlen, csak idővel (a megfelelő kütyü birtokában) megnyíló területek, és nem maradunk főellenfelek nélkül sem – azonban a játék története nem lineáris, így a szigetre érkezve eldönthetjük, hogy merre kívánunk haladni, és választhatunk, hogy kivel kívánunk először bajuszt akasztani.

Habár összetettség és mélység tekintetében a Blackgate nem versenyezhet az Arkham Originsszel, ettől függetlenül a Denevér ezen kalandjára is oda kell majd figyelni, hiszen a jelek szerint a minőségre nem lesz panasz. Ezt támasztja alá a fejlesztőbrigád összetétele is, hiszen az Armature gárdáját olyan veteránok alkotják, akik annak idején a Retro Studios kötelékében közreműködtek a Metroid Prime három epizódjának elkészítésében is.



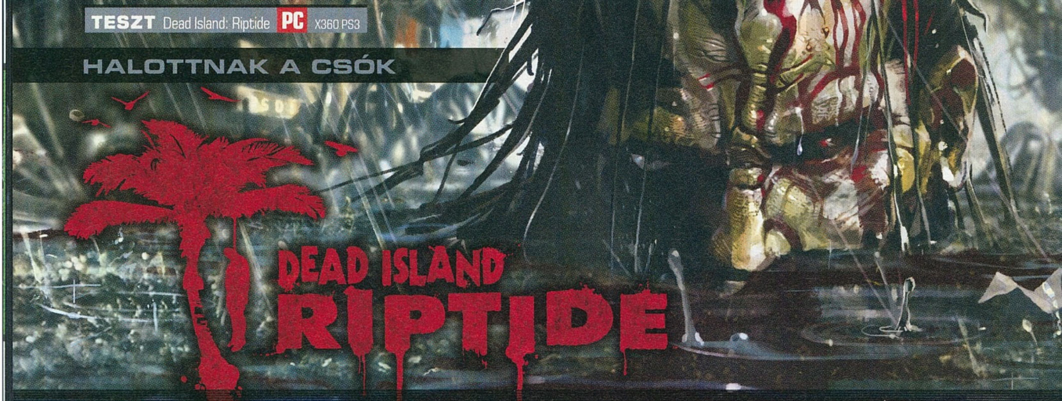
Fedezze fel a színek valódi mélységét!

Professzionális kalibrációs technológiával megtervezett monitor a színek tökéletesen pontos megjelenítéséhez. Az új Samsung SERIES 9 SB970 segítségével úgy láthatja a színeket, ahogyan azt a természet megalkotta.

Natural Color Expert Color Calibrated WQHD 2560x1440 samsung.com

SAMSUNG

HALOTTNAK A CSÓK



[IRTA CHRIS]

Már majd két éve annak, hogy megjelent a lengyel Techland zombis FPS-e, a Dead Island. Gyanítjuk, hogy nektek is legalább annyira tetszett, mint nekünk, és persze világszerte mindenki másnak is, ezért valószínűleg velünk együtt ti is repesve vártátok már a folytatást.

A 2011-es év a zombiké volt. Nemcsak mozikban, de a videojátékok iparában is beindultak a gőzhengerek, és sorra potyogtak az ölünkbe az újabbnál újabb agyvelőszürcsölőkkel megtöltött szórakoztató termékek. Ennek egyik jeles képviselője volt a Dead Island, amely kiválóan ötvözte a zombis játékok minden pozitívumát. Volt benne remek grafika, sok vér, kiváló harcrendszer, ráadásul még a kooperatív játékok kedvelőire is gondoltak a fejlesztők, hiszen akár négyen is nekiállhatunk szétcincálni a morgós agyhalottakat.

Emellett olyan apróságok tolták ki a játék szavatosságát, mint a változatos lootrendszer, a képességek sokasága, vagy a hihetetlenül nagy bejárható terület. Tény, hogy sok újságíróval egyetemben mi is remekül szórakoztunk a Techland alkotásával. A Dead Island egy remek játék volt, amit méltán nevezhetünk a történelem egyik legszórakoztatóbb zombis játékának. Egy ilyen sikeres program persze azonnal folytatásért kiált, nem csoda hát, hogy a szorgos lengyel kóderek nem sokat pihentek a hegyekben felgyülemlett pénzkötegeiken, hanem belekezdtek a következő fejezet elkészítésébe. Nos, ez lett a Dead Island: Riptide.

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Techland

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
4 fős kooperatív mód

INFO

A Dead Island: Riptide a 2011-es Dead Island mellékága, nem igazi folytatás. 2013. április 23. óta megvásárolható, a Steamen 40 euróért, míg a dobozos verzióért 9.000 forintot kell leszurkolni a hazai boltokban.

2. SZABÁLY: DUPLÁZZ

A Riptide pontosan ott veszi fel a fonalat a történetben, ahol az előző rész abbamaradt. De mi is történt az előző részben? A Dead Island egy fiktív szigeten játszódik, Banoin, amely valahol Pápua Új-Guinea környékén található. Ez a földdarab egy trópusi paradicsom, ahol a gazdag turisták kókuszdióból szürcsölik a mai-tait, luxusbungalókban laknak, és mit sem törődnek a világ gondjaival. Ezen a szigeten dolgoznak, illetve nyaralnak hőseink is. Köztük van az egyetlen sikerdallal (Who Do You Voodoo?) befutott Sam B., a „kirakatzsaru" Xian Mei, az egykori futballsztár Logan Carter, és az exrendőr Purna. Ők négyen egy hatalmas buli után arra ébrednek, hogy emberek potyognak a tetőkről, akik ahelyett, hogy halottak maradnának, inkább úgy döntenek, hogy belekóstolnak az emberi húsba.

Hőseink a bajban hamar egymásra találnak, és kiderül róluk, hogy immúnisak a szigeten elszabadult vírusra. Megpróbálnak kiutat találni a borzalmakkal megtöltött szigetről, de persze ez nem megy olyan könnyen, hiszen menekülés közben csapatuk folyton belebotlik a helyi túlélők egy-egy csoportjába, akiknek – sokszor önös érdekektől vezérelve – mindig igyekeznek megoldani a gondjaikat. Időközben csapatunkkal felveszi a kapcsolatot egy katona, Ryder White ezredes, aki azt állítja, hogy a vérük lehet a kulcs az ellenszer előállításához, ezért a segítségünkre van szüksége. Kismillió megpróbáltatást követően ellátogatunk hát hozzá is, hónunk alatt egy helyi bennszülöttel, aki valószínűleg az első fertőzött lehetett a szigeten, ja és persze neki sem árt a kórság. Na szóval, elhajókázunk az ezredeshez, aki egyébként egy szomszédos kis börtönszigetre fészkelte be magát, de a jóember teljesen bekattan (nahát!), beadja magának a vakcinát, és valami idióta mutáns óriás zombivá változik. Nem tehetünk mást, Rydert agyhelyen kalapáljuk, elcsenjük a

A Dead Island: Riptide tökéletesen másolja az átlag zombifilmek dramaturgiáját: mikor már azt hinnénk, hogy minden rendben van, akkor beüt a baj, és ott folytatódnak az élőhalottas problémák, ahol nemrégiben abbahagytuk

ITT AZ ÚJ FIÚ

John Morgannel, a volt katonával a történet elején futunk össze. John hozzánk hasonlóan immúnis a vírusra, ami zombivá változtatja az embereket. Küzdősportokban és kézitusában szinte legyőzhetetlen, így számára ezek a fegyverek a legideálisabbak.

- **GYORSABB FEGYVERKÉSZSÉG-TANULÁS**
- **FURY KÖZBEN AKÁR TERÜLETRE HATÓ TÁMADÁSRA IS KÉPES**
- **ERŐS SPECIÁLIS TÁMADÁSOK, MINT PÉLDÁUL A FELÜTÉS**
- **ELKERÜLHETI A HALÁLT, HELYETTE MEGGYÓGYUL**

helyiek helikopterét, és irány a szabadság! Persze jó lett volna, ha indulás előtt valaki feltankolja a gépet, vagy legalább ránéz az üzemanyag-kijelzőre. De akkor nem lett volna második rész, ugye...?

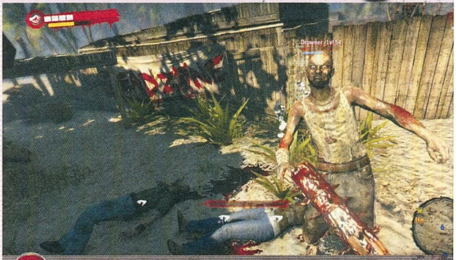
Nos, valahol itt kapcsolódunk be a történetbe a Riptide indítása után. Hőseink helikopteréből kezd kifogyni az üzemanyag, de mit ad isten, a tenger közepén találunk egy anyahajót, ahova letesszük madarunkat. Cseberből vederbe pottyanunk, ugyanis a fedélzet alatt egy víruskutató labor üzemel, ezért aztán a helyi zsoldosok örömmel vetik magukat ránk és társainkra, hogy aztán jól kitanulmányozzák, miért is vagyunk immúnisak. De ahogy ilyenkor lenni szokott, a nyavalya elszabadul, mi pedig hajótörést szenvedünk, és kezdődik minden elölről. Egy konyhakéssel a kezünkben nekiállhatunk megmenteni a fél világot.

17. SZABÁLY: NE LÉGY HŐS

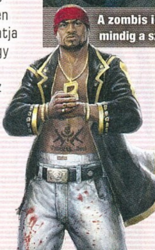
Az már első ránézésre látszik a játékon, hogy nem sok minden változott az első részhez képes. Bár a sziget új, a színek, a textúrák, a tereptárgyak és a bevilágítás majdhogynem teljes egészében megegyezik a két évvel ezelőtti verzióval. Feltápászkodunk, és irány az első épület, ahol túlélőtársaink épp azon dolgoznak, hogy valamiféleképpen útját állják a folyamatosan özönlő zombihadnak, s közben feledenvednek emlékeink az első részből. Az E gombbal rúgunk, a shifttel rohanunk, de hopp! Mi ez itt? Ja igen, vigyázni kell az állóképességünkre is, nem kaszabolhatunk le mindenkit ész nélkül! Eközben megjegyezzük, hogy a harcrendszer még mindig eszméletlen jó, meg hogy milyen király játék is a Dead Island, de mikor jönnek az újdonságok? Nos, arra még várni kell, hogy felfedjék magukat. Jól elrejtették őket a gonosz kis fejlesztők...

A Riptide első és talán legfontosabb újdonsága egy új karakter megjelenése, akivel csapatunk a hajón fut össze. Ő John Morgan, egykori tengerész, az Ausztrál Védelmi Erők katonája. Kiválóan bánik az úgynevezett ökölfegyverekkel, mint amilyenek a karmok vagy a bokszerek, és persze ő is immúnis a zombisító vírusra. John remekük illeszkedik a történetbe, és hasonlóan a többi szereplőhöz, képességei kiváló harcossá teszik, akár egyetlen rúgással vagy ütéssel széttrancsírozhatja egy élőhalott fejét. A gond csak az, hogy mivel a játék felkínálja a lehetőséget arra is, hogy beimportáljuk az első rész karakterét a folytatásba (megjegyzem, nagyon helyesen), ezért John nem túl gyakori választás a visszatérő játékosok részéről.

Sajnos új képességekből kevés akad, fegyvereinknek viszont szakértőjévé válhatunk, ami annyit tesz, hogy minél többet használunk egy adott típusú eszközt, annál jobbak leszünk vele. Szerencsére a szintkorlátot a készítők kitolták, így már egészen 70. szintig fejleszthetjük hőseinket, és jó hír, hogy a beimportált karakterek képességei megmaradnak, ám mivel kevés új lehetőség jelenik meg, a szintlépéssel járó új képességpontokkal jórészt csak a korábbi epizód képességfájának elhanyagolt részeit turbózhatjuk. Mondjuk ez nem igazán jelentett számunkra gondot, hiszen fegyverképességeink nőnek, és ezeknek köszönhetően is elég hatékonyan fejlődünk, ráadásul 50. szint felett már így is félig-meddig szuperhősöknek érezhetjük magunkat, annyira sok hasznos képesség lesz a tarsolyunkban. Új karakter indítása esetén viszont 15. szinttől indul a móka.



A zombis igazságok egyike, hogy az élőhalottak ellen még mindig a szögekkel kivert baseballütő az egyik legjobb fegyver



A Riptide képességfája nagyon jól mutat, az az egyetlen problémánk vele, hogy alig találunk rajta számottevő újdonságokat

25. SZABÁLY: ELŐBB LŐJ

A második legnagyobb változás természetesen maga a sziget, hiszen a történet immáron egy teljesen új területen játszódik. Hasonlóan az előző részhez, itt is egy hatalmas, szabadon bejárható világ fogad minket, ami telis-tele van elszórt tárgyakkal, fegyverekkel és alkatrészekkel, amiket persze ezúttal is érdemes szorgalmasan felszedegetni, hogy aztán kombinálva azokat remek zúzó- és vágóeszközök álljanak a rendelkezésünkre

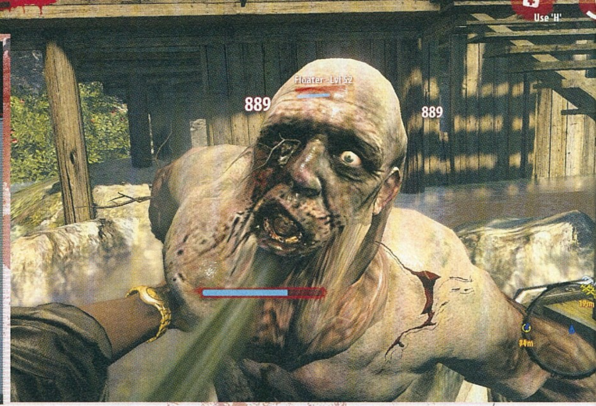
AZ ÚJ HELYSZÍN KIFEJEZETTEN ÜDÍTŐ, DE ENNÉL AZÉRT JÓVAL HANGSÚLYOSABB ÚJDONSÁGOKAT VÁRTUNK

MÁSVÉLEMÉNY

NEM CSAK CHRIS ESETT NEKI A TECHLAND LEGÚJABB ZOMBIS ŐRÜLETÉNEK, DE }{REDENC IS. LÁSSUK, HOGY Ő MIT GONDOL A RIPTIDE-RÓL:

}{REDENC **NEM CSALÓDTAM**

Tudom, hogy az árcímke mást sugall, de a kiadó többször hangsúlyozta, hogy a Riptide nem a második rész, hanem a Dead Island sztorijának önállóan futtatható folytatása, azaz kvázi egy expanzió. Jómagam így is álltam hozzá, és nem csalódtam, hiszen azt kaptam, amire számítottam: egy újabb remek, agyatlan hentelős zombimészárszéket, amelyben végre új terepen vethetem be több száz órán át fejlesztgetett kedvenc karaktereimet. Banoi már tényleg uncsi volt, a monszun áztatta Palanai pedig épp megfelelő terep a napi feszültség levezetésére. Az olyan újdonságok pedig, mint a spéci arénák a saját háttértörténettel bíró főellenségekkel, a táborok megvédése aknatelepítéssel és gépágyúval, vagy kooperatív módban a szintlimitációk eltörlése új izgalmakat és még több mókát hoztak magukkal, így a magam részéről teljesen elégedett vagyok a Techland programjával. Ja, és Harlow dögös, Johnnal pedig öröm pofozkodni, de főleg rugdosni!



a zombiapokalipszis átvészeléséhez. Hatalmas újdonságként lett beharangozva az új időjárási effektek megjelenése is, ami valójában csak trópusi esőt jelent. Ez olyan hirtelen törhet rá a játékosokra, hogy valószínűleg még a sokat látott Aigner Szilárd is csak tátott szájjal bámulna a képernyőre, hogy most mi is történik. Egyik pillanatról a másikra beszürkül az ég, elered az eső, mintha csak egy másik világba cseppentünk volna. Húha, a zombik máshogyan mozognak az esőben! Csúszunk a földön, ha futni akarunk! Úristen, micsoda fícsörök!

De nem akarjuk kigúnyolni a készítőket, biztos sokat dolgoztak azért, hogy mindezt összehozzák. Egyébként is, van még újdonság a Riptide-ban, ott van például egy új vezethető jármű, a motoros csónak. Ezt már nagyjából az első órában megnyithatjuk magunknak úgy, hogy szerzünk hozzá egy motort, felcsapjuk rá, és irány a sziget kínálta vadvízi szórakozás. A Riptide szigetvilága ugyanis számos amazonasi tájat biztosít arra, hogy a kis csónakunkkal csapathassunk egyik helyről a másikra, sőt egyes helyszíneket csakis így lesz lehetőségünk megközelíteni. Vízi kalandjaink közepette fel-felbukkannak majd az új zombiellenfelek is, akik a vízben puhítják selymesre bőrüket, s csak arra várnak, hogy csónakunkkal megpróbáljunk elsasszézni mellettük, hogy aztán belekapaszkodjanak, és kiharapjanak minket az ülésből. Ilyenkor lesz hasznos a jobb lábunk, ugyanis egy megfelelően időzített rúgással gyorsan visszaküldhetjük a delikvenseket a fürdőbe, vagy ha elég gyorsan teperünk a csónakkal, akkor azt is elkerülhetjük, hogy fel tudjanak kapaszkodni. És ha már megemlítettük az egyik új ellenfelet, akkor nem szabad elfeledkezni a többiekről sem, akik közt akad olyan, aki robbanó húscafatokat dobál gránátként (grenadier), vagy ott a hatalmas öklű wrestler, aki simán agyoncsaphatja szerencsétlen karakterünket.

Ugye azt már mindenki sejti, hogy ez nem az a nyaralás, ahol nyugodtan ki lehet feküdni a partra, hogy egy kis szint szedjünk magunkra?

5. SZABÁLY: CSAK SEMMI KÖTÖTTSÉG

Ezenkívül akadnak még olyan apróbb újítások a Riptide-ban, melyek kicsit tovább finomítják a játékmenetet. A küldetéseknél például már nem kizárólag konkrét koordinátát kapunk a segítségünket kérő NPC-ktől, hanem csak rámutatnak a térképen egy területre, és nekünk kell megtalálni a kívánt holmit. Nem nagy cucc, de kicsit feldobja a játékot, és a rendszer hasonlóan működik, mint mondjuk egy MMO-játék esetében. Aztán természetesen lesznek új receptek a fegyverkészítők számára, van egy új jelzőfény-pisztoly, ami lángba boríthatja az ellenfeleinket, egy szigonypuska, szögbelövő, és a zúzó-vágó cuccaink is kicsit strapabíróbbá váltak.

Emellett újfajta mellékküldetések is megjelentek a TAB lenyomására előbukkanó navigációs menünkben, melyek kizárólag csapattársaink számára végrehajtható feladatokat rejtenek. Cimboráink ezek elvégzésével jobb fegyverekhez jutnak, nem beszélve arról, hogy egyre jobb minőségű holmikat vásárolhatunk tőlük, amikkel mi is hatékonyabban csaphatunk pépesre pár zombifejet. A dolog szépsége az, hogy társaink felfegyverzésének még értelme is van, ugyanis az előző résszel ellentétben már nem láthatatlanul követnek minket, hanem célállomásokon megpihenve várják,

A Riptide legnagyobb előnye, hogy még mindig tökéletes abban, amiért a Dead Islandet megszerettük: kifejezetten jó móka belső nézetből aprítani az élőhalottakat, a játék még feszültséglevezetésre is tökéletesen alkalmas

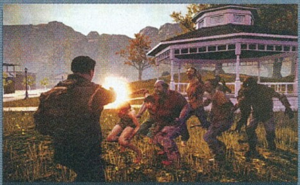
A RIPTIDE KIEGÉSZÍTŐNEK TÖKÉLETES LENNE, A BAJ CSAK AZ, HOGY EGY TELJES JÁTÉK ÁRÁT KÉRIK EL ÉRTE

HÁROM ZOMBIS JÁTÉK, AMIT NAGYON VÁRUNK

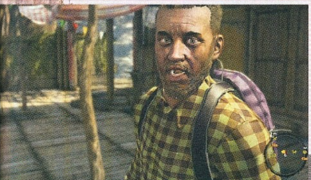
Szerencsére zombis filmekből és játékokból eddig sem kellett hiányt szenvednie az agyzabálók rajongóinak, jelenleg is több tucat videojáték közül válogathat az, aki szeretne egy-két élőhalottal megküzdeni. Így lesz ez a közeljövőben is – össze is szedtünk három olyan zombis játékot, amiket már mi is nagyon várunk.

PROJECT ZOMBOID
Egy igazi gyöngyszem, amely nem látványos grafikájával, hanem a hangulatával lopta be magát a szívünkbe. Stílusát tekintve egy 3D-s, izometrikus nézetű, kicsit az eredeti Falloutokra emlékeztető szerepjáték, amelyben hihetetlen mértékű szabadságot kap a játékos.

THE WALKING DEAD – 2. ÉVAD
A híres zombis képregény alapján készült kalandjátéknak már készül a folytatása. Valamikor idén érkezik a második évad, amiben sok új szereplővel összefuthatunk. Az új szériában ismét öt rész kap helyet, s döntéseink hatásai most is átívelnek az egyes fejezeteken.



STATE OF DECAY
Talán az általunk legjobban várt zombis játék, ahol egy hatalmas, nyitott és élőhalottakkal túlzsúfolt világban kell helytállnunk a hősünkkel. Építhetünk magunknak bunkert, vagy kutathatunk túlélők után, a döntéseink viszont folyamatosan kihatással lesznek a világ eseményeire.



Robbanó hordók, robbanó hordók mindenfelé. Mindannyian imádjuk őket, nem igaz...?

hogy visszatérjünk, s ezeket a helyeket időközönként meg-megrohamozzák a fertőzöttek, a kollégák pedig a fejlesztéseknek köszönhetően nagyobb eséllyel vehetik fel velük a harcot.

26. SZABÁLY: EGY KIS NAPTEJ SOSEM ÁRT

Sorolgatom itt az újdonságok sokaságát, de ez ne tévesszen meg senkit! Ha egészen őszinték akarunk lenni, akkor bizony rá kell jönnünk, hogy ezek a nóvumok olyannyira észrevehetetlenek a játékban, hogy ha nem lennének most itt összeírva, akkor valószínűleg a világon senkinek nem tűntek volna fel. És ez a Dead Island: Riptide legnagyobb hibája. Kapunk egy új vezethető járművet. Na és? Van egy új szereplő. Hűha! Másképp kell megtalálni a tárgyakat a küldetésekben. Neee! Időjárás... Na ne röhögtess! Annyira kevés a valódi előrelépés a játékban, hogy igazából csak az új sziget az, ami miatt néha-néha úgy tűnik, hogy nem egy DLC-ről, hanem egy teljes árú folytatásról van szó. Igen, ezért a játékért kőkemény 9.000 forintot kérnek a boltban, szóval mielőtt vitatkozni kezdesz velünk, hogy neked valójában tetszett a Riptide, szerinted ér annyit, mint mondjuk egy hasonló áron vesztegetett Far Cry 3?

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY
Core 2 Duo 2.66 GHz CPU, 1 GB RAM, ATI 2600 XT 512 MB vagy GeForce 8600GT VGA, 7 GB HDD

A Riptide-ban épp annyi az újdonság, hogy jól mutasson a dobozon felsorolva, de ezeket észre se vesszük játék közben. Szinte olyan, mintha egy DLC lenne, csak az árcédula jelzi, hogy nem arról van szó.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO
Az új csapatküldetések kicsit feldobják a játékot, és az alapjátéknak köszönhetően még mindig kiváló a harc- és a lootrendszer.

KONTRA
Kevés az érezhető újdonság a játékban, a Riptide csupán egy túlárazott másfeledik résznek tűnik.

65%

Jó, igen. Az új terület klassz, meg a játék is ugyanolyan jó, mint alapverzió volt, kevesebb a bug, de igazából minden ugyanúgy néz ki, mint az előző részben. Nem érezni azt, hogy ez egy teljesen új epizód lenne, csupán annyit látunk, mintha egy nagyobb DLC-t, vagy akár egy patchet kaptunk volna. Egyszerűen ez a tartalom, ami bekerült a Riptide-ba, nagyon kevés. A javítások persze üdítőek, hogy most már sokkal jobban működik a kooperatív mód, meg hogy van pár új recept, de a játék közben ezeket valahogy észre se vesszük. Ha mindezt megkaptuk volna annyiért, mint mondjuk a Far Cry 3: Blood Dragont (kb. 4500 forintért), akkor egy szavunk sem lenne, de ez így egész egyszerűen nem más, mint egy gyorsan összecsapott kiegészítő, amit teljes játékként akarnak ránk sózni a készítők. Nagy szerencséjük, hogy az előző rész olyan kiváló matéria volt, hogy mind a mai napig örömmel játszik vele az ember, ezért sokan megbocsátóak a Riptide-dal kapcsolatban, de mi nem tudunk szó nélkül elmenni egy ilyen lehúzás mellett. Mi egy teljesen új részt akarunk! Új szereplőkkel, megújult harcrendszerrel, új képességekkel, új fegyverekkel és környezettel. Tényleg olyan nagy kérés ez?

WARFRAME

[ÍRTA JOHNBART] **Free-to-play akciójátékokból idén sem szenvedünk hiányt, nem csoda hát, ha a Warframe kezdetben elkerülte a figyelmemet – egész addig, amíg ki nem derült, hogy a játék mögött az Unreal-széria társfejlesztői állnak.**

Önmagában ez persze még nem garancia a minőségi, ámde jóáras akciózásra, a kellemes emlékű The Darkness II-t leszámítva ugyanis a Digital Extremes műhelyéből az UT2004 óta egyetlen kiemelkedő bittermék sem érkezett, konzolportok és felejtős shooterek azonban annál inkább. Ezek után gondolom nem meglepő, hogy szkepticizmusban gazdag érdeklődéssel kattintottam a telepítés végén a Play gombra – elővigyázatosságom azonban szükségtelennek bizonyult, a Warframe ugyanis egy szórakoztató és ráadásul meglepően mély akciójáték lett.

ŰRZŰR

E mélység persze free-to-play online lövöldéhez hűen inkább a játékmeneten, semmint a sztorin érhető tetten – utóbbi mindössze a játék magvát adó non-stop akcióorgia megalapozására szolgál. Az időpont eszerint a távoli jövő, a helyszín hőn szeretett Naprendszerünk, szerény személyünk pedig egy sztázisból reaktivált, Tenno néven futó nanoruhás űrnindzsa, akit azonban a Naprendszer többi lakója valamiért szívből utál (bár az érzés legalább kölcsönös). Utóbbiak három csapatból kerülnek ki: a lepusztult Földet uraló Grineer klónhadserege a pergőtűzre és a szimpla túlerőre esküszik, a profitéhes kalmárokból álló Corpus főleg energiafegyverekkel szerelt lövegtornyokkal és harci robotokkal köszönti vendégeit, a közelharcot pedig az emberiség elfajzott maradéka, a nanovírustól mutálódott, vérgőzös, nagy tömegekben támadó fertőzöttek képviselik.

A játék célja természetesen a fentebb taglalt konkurencia eltakarítása, amit max. három pajtásunkkal karöltve, véletlenszerűen generált lineáris pályákon ejthetünk meg. Bár a feladatok változatosak (jelenleg tízféle küldetést dobhat a program, a sima aprítástól az adatlopáson át a túszmentésig), és ráadásul akció közben is módosulhatnak, a bevetés szabályai mindig ugyanazok, azaz a célállomás felé kocogva felaprítunk mindenkit, aki belénk köt. A helyzet persze nem olyan egyszerű, mivel ez a három eltérő ellenség esetén három eltérő taktikát jelent: a páncélozott Grineer talpasokat páncéltörő lövedékekkel fektethetjük ki a leggyorsabban, a Corpus ketyeréi és katonái főleg az elektronikus támadásokra allergiásak, míg a fertőzöttek leginkább a tűzre háklisak.

DIABLO A VÁLLUNK FELETT

Ha a fentiekből némi cRPG-s mellékízt éreztek, akkor jól jelez a pókösztön, a Warframe harcrendszere ugyanis a pörgős TPS-nézetű darálás mellett erősen merít a Diablo-féle akció-szerepjátékok megoldásaiból is, ami főleg a rendelkezésre álló felszerelésen érezhető. Ezek közül a legfontosabb maga a hacuka, a játékban beszerezhető 12 harci öltözék (avagy warframe) mindegyike ugyanis négy egyedi képességgel (spell) érkezik, ami így pont egy tucat eltérő harcmodort jelent. A felhozatallal nincs gond, van itt dübörgő csapásokkal aprító tank, kardozó-bélbontó harcos, lopakodást segítő ruha, tűz-, jég-, elektromos- és mágneses támadásokra kihegyezett warframe, illetve a gaz ellen lebénítására, valamint a cimborák gyógyítására kihegyezett támogatópáncél is.

ADATOK

KIADÓ
Digital Extremes

FEJLESZTŐ
Digital Extremes

MŰFAJ
akció

MULTI
4 fős kooperatív

INFO

A Warframe voltaképp egy régi ötlet felmelegítése, a játék képi világát és a testre szabható harci ruhák ötletét ugyanis eredetileg a (végül futurisztikus posztszovjet köntöst kapott) Dark Sectorhoz tervezte a Digital Extremes.

Noha a ruhák képességei egyediek, az arzenál már közös: minden karakter egy kétkezes flintát, egy oldalfegyvert, és egy hátán fityegő közelharci szeletelőt cipelhet magával, a kézifegyverek mellett pedig a magányosabbak Sentinel néven futó támadó és támogató droidokat is szerválhatnak maguk mellé – a kínálat bőséges, a beszerzett eszközök pedig természetesen tovább is fejleszthetők. A szisztéma alapját a játék közben zsákmányolható, mod néven futó fejlesztéskártyák adják: mind a warframe-ek, mind a fegyverek egy rakásnyi, a páncélzatot, sebességet, kiosztott sebzést, illetve egyéb képességeket feljavító kártyával húzhatók fel, melyek beépítése bizonyos mennyiségű

Először mi sem hittünk a szemünknek, de nagyon úgy fest, hogy az ellenség reaktorát bizony grog hatja. Nem csoda, hogy így megvadultak...

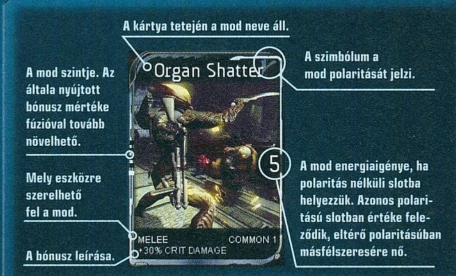
Ha JohnBart tudna rendes képeket készíteni, akkor elsőre látható lenne, hogy ez egy űrhajó és egy bolygó

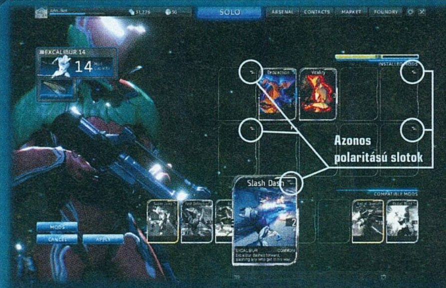
MODOK FELSZERELÉSE

A Warframe-ben ruházatunk és felszerelésünk módosítása a kártyák formájában elnyerhető modok segítségével történik. A kiegészítők használata és felszerelése elsőre kicsit talán bonyolultnak tűnhet, épp ezért úgy döntöttünk, eme rövid segédlettel osztjuk meg veletek a legfontosabb tudnivalókat.

Amennyiben több azonos mod is van az eszköztárunkban, vagy rendelkezünk Fusion Core-ral, a Fusion opcióval megpróbálhatunk táposabb modot készíteni belőlük. Ehhez jelöljük ki a megbikázni kívánt modot (azaz azonos kártyák esetén az erősebbet), kattintsunk a Fusion gombra, majd jelöljük ki a többi modot (vagy a Fusion Core-t). Ekkor a játék a kiválasztott kártya bal oldalán lévő csíkkal jelzi, hogy a fúzióval kapott kakaó elég-e a szintlépéshez – ha a csík eléri a mérő tetejét, igen, de ha nem, akkor további kártyákra vagy Fusion Core-okra lesz szükségünk a kártya statjainak megdobásához.

A művelet a fúzióhoz használt kártyák vagy Fusion Core-ok elhasználásán túl némi kreditbe is fáj, ennek mennyisége a feltupírozni kívánt mod erejétől függ.





A polaritás megértéséhez álljon itt egy példa. A képen látható Excalibur warframe-nek tíz slotja van, melyek közül hét polaritásos. Amennyiben a kiválasztott Slash Dash skillmodot a képen jelölt azonos polaritású slotok valamelyikébe helyezzük, energiaigénye a felére csökken, ha jelöletlen slotba, akkor a kártyán jelölt két egység energiát használja, ha pedig más, eltérő szimbólumú slotba, akkor a jelölt két egység helyett három egység energiát használ el.

energiapontba fáj. Utóbbi mennyisége a páncél/fegyver szintlépésével mindig nő, a fejlettebb harceszközök így idővel jóval több modot bírnak el, ergo sokkal pusztítóbbá válnak; erről több infót a kapcsolódó dobozokban olvashattok.

DIGITÁLIS EVOLÚCIÓ

A játék tehát enyhén bipoláris, mivel a non-stop TPS-golyózáport és vagdosást egy (akciójátékokhoz képest) meglepően gazdag fejlődési rendszer támogatja, a koncepció viszont kifejezetten jól működik, ami a megbízható technikai háttérnek is köszönhető. A Warframe-et a csapat Evolution motorja hajtja, a látvány pedig free-to-play címhez képest több mint elfogadható (bár a moduláris, véletlenszerűen generált felépítés miatt a pályadizájn hamar önismétlővé válik). A karaktermodellek kidolgozottak, az effektek szemnek kedvesek (főleg a darabokra hulló ellenfelek és a lövöldözés keltette szikra- és tűzeső sikerült látványosra), a fény-árnyék hatásokkal pedig szintén nincs gond, bár alapjáraton a bloom elég erősre sikerült (biztos a J.J. Abrams-i lens flare imádat miatt, a friss Star Trek játék ugyanis szintén ezt a motort használja). Az irányítás egyszerű és teljesen kézreálló, Tennónk mozgáskultúrája pedig több mint kielégítő – a kötelező vetődés és becsúszás mellett még a falon is rohangálhatunk, ha kedvünk tartja. A zene és a hangok ugyanakkor csak a kötelezőt hozzák, egyik sem különösebben emlékezetes.

Online játék esetén persze sokkal fontosabb a netkód minősége, ezen a téren pedig jelenleg még kissé vegyesek a benyomások: bár ellenfeleink kettészakítását gyakran jelentős lag nehezíti, illetve néha hajlamos a teljesített küldetéseket is elbukott bevetésként elkönyvelni a játék, egy nyílt bétában leledző online shootertől még elfogadhatók az efféle hibák (de azért remélem, hogy a „hivatalos" startig nekifekszenek a játék ezen részének is).

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2.0 GHz processzor, 2 GB RAM, GeForce 8600 vagy ATI HD3600 VGA, 2 GB HDD

Pörgős kooperatív aprítás-kaszabolás meglepően mély testreszabási és fejlődési rendszerrel, bétaverziónak megfelelő mennyiségű buggal és néhol hajmeresztő árakkal. Cimborákkal ideális móka!

GRAFIKA: **76%**
HANG: **76%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

PRO

Ocsmány ellenfeleink felaprítása karddal és karabéllyal is remek szórakozás, a testreszabási rendszer pedig meglepően összetett.

KONTRA

A környezet a modularizált felépítés miatt eléggé önismétlő, a mikrotranzakciós vonulat itt-ott kissé eltúlzott árakkal érkezik, és a netkód is botladozik néha.

80%

PLATINAÁRFOLYAM

A free-to-play modell okán természetesen nem árt egy kicsit kitérni a rajtaütések finanszírozására sem, már csak azért is, mert a játéknak ez a része szintén eléggé kétoldalú lett. Előrebocsátom, hogy a rendszer nem rámenős, még ha az in-game bolt tobzódik is a csak valós valutáért beszerválható prémiumfegyverekben és -páncélokban, egyrészt ugyanis szigorúan co-op játékról van szó (szóval a kövér pénztárcájú, feltankolt nindzsák általában épphogy megkönnyítik, semmint nehezítik a csóróbb csapattársak életét), másrészt pedig mert a küldetések után kapott kreditekből az összes fizetős felszerelés tervrajzát is megvehetjük, majd kraftolhatjuk.

Utóbbi tevékenység egyébként a hosszú grindelés ellenére is kellemes alternatíva, elvégre sokkal szórakoztatóbb a bevetések során összeharácsolt nyersanyagokból megépíteni az új cuccokat, mint egy sima átutalással letudni a folyamatot – már csak azért is, mert az árak kifejezetten brutálisak. A közepes (570 platinumos) csomag például közel 28 euróba fáj, míg a piactéren elérhető közepes erejű fegyvereket és páncélokat átlag 200-250 platinumért kínálja a játék – egy valamivel olcsóbb dobozos játék árából tehát a Warframe-ben jó esetben is csak két fegyvert vagy páncélt tudunk bezsákolni, ami azért

Ha már minden kötél szakad, akkor szimplán csak nyitunk egy zseb-feketelyukat!

elég hajmeresztő árszabás, még akkor is, ha a különlegesebb skineket leszámítva kellő szorgalommal mindent beszerezhetünk ingyen is.

NO PARA, EZ JÓ DARA!

Noha a Digital Extremes free-to-play belépője jelenleg nem tökéletes, ne feledjük, hogy még javában tart a nyílt béta, szóval esélyes, hogy a cikkben felsorolt problémák zömét az elkövetkező hetekben orvosolni fogják – ezek közül az önismétlődő terepek javítása egyébként már biztosra vehető, a csapat ugyanis jelenleg nemcsak új szobákon, hanem több szabadtéri pályasablonon is dolgozik. Az apróságokat és a húzós mikrotranzakciót leszámítva azonban a Warframe-mel nincs semmi gond: egy ütős kis akció-cRPG keverékkel lepett meg minket a Digital Extremes, amit minden akciófogyasztónak nyugodtan ajánlok – remélem, hogy a csapat az új Star Trek játékkal sem okoz csalódást...

VISSZA A RÉGI VIZEKRE!

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

[ÍRTA CHOCHO] *A Resident Evil-sorozat PC-s ága az utóbbi két hónapban gyors szaporodásnak indult, hisz előbb a vitatott minőségű hatodik részt kaptuk meg, most pedig itt az eddig 3DS-exkluzív Revelations is, ami minden horrorrajongónak kötelező darab.*

A Resident Evil 6-ot tavaly sokan ekézték, hangoztatva, hogy a sorozat gyakorlatilag halott, pedig a 2012-es esztendő nem csupán a Leon vezette négyesfogatról szólt, hanem egy tradicionális, igaz, 3DS-exkluzív RE-játékról is. Ez volt a Revelations, melynek HD-kiadásáról az áprilisi számban előzetest közöltünk, jelenleg pedig a végleges tesztünket olvashatjátok. Noha azt gondoltuk, hogy egy erősnek semmiképp sem nevezhető kézi konzolról származó program alulteljesíti majd a 2013-as elvárásokat, nagyot tévedtünk: a Revelations kiváló alternatíva, ha elegünk van a nullás agyhullámokkal is végigdarálható, modernizált Resident Evilökből, és nem vagyunk finnyásak a portolásra.

VÍZI HULLÁK

Bizony, a tradicionális a legjobban ideillő szó, hisz a Capcom igyekezett visszaidézni az első három rész hangulatát. A Revelations története a Resident Evil 4 és 5 között játszódik, középpontjában pedig egy Terragrigia nevű, óceánra épített, napfényes giccsben fürdő üdülőváros áll, melynek utcáin egy éve emberevő szörnyeket engedett szabadon a Veltro nevű terrorszervezet. Hát igen, az Umbrella felszámolása nemcsak arra volt jó, hogy pár multicéges fejes sittre kerüljön, de arra is, hogy egy rakás állástalan, ám erkölcsileg kevéssé aggályos genetikus új munkahely után nézzen. Noha a Veltro évekig nem jelentkezett, a gázmaszkos rosszfiúkból álló csoport most visszatért, a nyomok pedig egy üresen hánykolódó óceánjáróra, a Zenobia Királynőre vezetnek. A bioterror-elhárító BSAA a helyszínre küldi Chris Redfieldet és érthetetlen mód alulöltözött női társát, ám mikor a két ügynöknek nyoma vész, Jill Valentine és partnere, Parker siet a bajba jutott kollégák megmentésére. Csábító ugyan, hogy tovább részletezzük a sztorit, de igazából felesleges. Bőven elég tudni, hogy a sorozatra jellemző, sajnos menthetetlenül nevetséges dialógusokat néha azért feldobja pár szórakoztató fordulat. Persze aki eddig vevő volt az RE-világ szerethetően ciki történeteire, az itt sem zavartatja majd magát, és azért a Resident Evil 6 zagyva, sok esetben követhetetlen sztorijához viszonyítva még így is korrekt forgatókönyvet kapunk.

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Capcom

MŰFAJ
túlélőhorror

MULTI
kooperatív mód

INFO

A Resident Evil: Revelations eredetileg Nintendo 3DS-re jelent meg tavaly januárban. A HD-változat PC-re, PlayStation 3-ra, Xbox 360-ra és Wii U-ra készült el, a PC-s változat ára 8.990 forint, illetve megvásárolható a Steamen is, 40 euróért.

HAJÓ, HA NEM JÓ

Persze nem is a történet okán ajánlott a Resident Evil: Revelations elsősorban, hanem a régi részeket idéző játékmenete miatt. Igaz ugyan, hogy itt is velünk tart egy mesterséges intelligencia által irányított társ, de korántsem jut akkora szerephez, mint annak idején Sheva, vagy a hatodik rész totálisan felejthető mellékszereplői. Sokkal fontosabb, hogy a játék kilencven százaléka a Zenobián játszódik, ami felépítésében az első rész kastélyát idézi. Mivel egy luxushajóról van szó, amely általában hónapokat tölt a tengeren, ezért egy méreteiben hatalmas helyszínről beszélhetünk, amin az antik bútorokkal teletömött kaszinótól kezdve a vihar áztatta taton át a gázturbinák otthonául szolgáló motortérig mindennek jutott hely. Ebből kifolyólag a Zenobia Királynő nemcsak nagy, de változatos is, elkerülve a monotonitás érzését, annak ellenére, hogy gyakran vissza fogunk térni a korábban már feltérképezett helyszínekre. A sötét, szűk folyosókat furcsa, halszerű lények járják, amik mulatságos külsejük ellenére komoly fenyegetést jelentek. A szupermutáns főellenfeleket sem ússzuk meg, sőt, kapunk egy halhatatlan, véletlenszerűen feltűnő szörnyet, ami még könnyebb fokozaton is meg tudja keseríteni az életünket (Nemezis, valaki?). Lőszer nincs

Az első Resident Evil nem kevesebb mint 17 éve jelent meg, és el kell ismerni, hogy nem kevés kreativitás kell ahhoz, hogy a fejlesztők ennyi idő után is képesek legyenek újabb és újabb ocsmányságokkal előrukkolni

SZEREPHORROR, VICCESEN

A cikkben ugyan említjük a Raid játékmódot, de érdemes külön is kitérni rá. A Raidben összesen egy tucat karakter választható, akik közül eleinte persze csak Chris, Jill és Parker érhető el. A többieket fel kell oldani, és nemcsak az új irányítható szereplők járnak jutalomként, hanem a hozzájuk fűződő speciális tulajdonságok is. Hogy ki a legjobb, igazából játékstílus kérdése. Mi persze a HD-exkluzív Rachaelt szerettük a legjobban, mert magától regenerálódik, de 20-as szint felett már bárkivel el lehet boldogulni. A Raid pályái a kampány helyszínei, plusz a zseniális Ghost Ship, mely afféle bónusz, nagyon durva, 50-es szintű karakterek számára: az egész hajót végig kell küzdeni, miközben brutálisan erős szörnyek özönlenek ellenünk. S ha már szörnyek: a HD-változatban akadnak új lények is, sőt, a Raidben többféle méretben is feltűnnek a mutánsok, sok humoros pillanatot szerezve a morbid poénokra éhes játékosoknak. A Raid persze kooperatív módban is nagyon jó buli, főleg, hogy a játék steames, így a netkóddal sincsen semmi probléma.

Puska-mustra

A Revelationsben a fegyverfejlesztésnek is nagy szerep jut. A flintákat a hajón elrejtett munkapadokon módosíthatjuk, és tényleg sokféle kiegészítőt lehet találni hozzájuk, melyek hol a lőszerkapacitást, hol a töltés gyorsaságát, hol a lövés hangerejét, erősségét módosítják. Érdemes kísérletezni velük.

Az a jó a testre feszülő búvárruhákban, hogy a segítségükkel még jobban kihangsúlyozható a női játékkarakterek feneke

Értjük mi, hogy ez egy nagyon durván vérszomjas emberhüllő mutáns, de valahol mégicsak kegyetlenség, hogy ez a srác pont a legérzékenyebb pontra céloz, és még el is süti azt a fegyvert

sok, a lények pedig nem „dobnak" semmit, így fontos, hogy alapfelszerelésnek számító szkennerünk segítségével folyamatosan pásztázzuk a környezetet, rejtett tartalékok után kutatva. Ajánlott továbbá bemenni az egyébként funkció nélküli szobákba is, hátha találunk muníciót vagy gyógynövényt.

A tempó lassú és megfontolt, de hogy ne unatkozzanak a pörgésért rajongó vásárlók sem, időnként ugrunk egyet az időben, hogy megértsük a Zenobiáig vezető eseményeket. Ezek a visszaemlékezések rendszerint rövidek és akciódúsak, emiatt annyira nem is élvezetesek, de a magam részéről én túlélhetőnek találtam a shooter-szakaszokat, főleg, hogy PC-n és asztali konzolon már a 3DS egyetlen analóg karjának szűk keresztmetszete sem akadályozza a játékosokat. Akik pedig végképp nem bírnak magukkal, és már kívülről fújják a kampányt, tegyenek próbát a Raid játékmóddal, ami lényegében akció-szerepjátékot csinál a Revelationsből: válasszunk magunknak egy karaktert (a HD-változatban Rachael és HUNK is játszható), aki egyedi tulajdonságokkal bír, kijelölünk egyet a 21 pálya közül, és már mehet is a sietős vízi hulla hentelés. A harcokért tapasztalati pont jár, így egészen 50-es szintig lépdelhetünk, de persze a lények is egyre magasabb szinten állnak. A HD-változat Raidjében a 3DS-es verzió statisztikáit megváltoztatták, így még nehezebb és kiszámíthatatlanabb lett a játék, valószínűleg azért, hogy a kézi konzolos változat vásárlóinak is megérje egy pillantást vetni a portokra.

A PLATFORMVÁLTÁS HÁTRÁNYAI

Igen ám, csakhogy az eddig felsorolt játékelemek majd mindegyike már tavaly elérhető volt a Nintendo 3D-s gépén, így a teszt legfontosabb része az, hogy milyenre sikerültek az átiratok. Nos, bár a Capcom általában jó konverziókat készít, a Revelations portolása nem lett tökéletes, a PC-s változat több gyermekbetegségtől is szenved. Csak egyenként, lépésről lépésre lehet felbontást állítani, nincs manuális mentés, és bivalyerős hardvereken is előfordul, hogy egyszer csak megáll a program egy másodpercre tölteni. Amikor kinyitunk egy ajtót, fél szekundum várakozással mindig számolnunk kell, és minden egyes átvezető videó előtt bámulhatjuk kicsit a töltőképernyőt. Ráadásul a Revelations nem hajlandó elindulni Windows 8 alatt (legalábbis a mi, megjelenés előtti verziónk nem volt képes rá), és bár ezt lehet orvosolni egy apró kis folttal, azért 2013-ban elvárnánk, hogy a legfrissebb Microsoft operációs rendszer ne jelentsen gondot egy új játéknak.

Bár a 3DS gyenge teljesítményéhez képest a Revelations döbbenetesen szép játék volt, az új platformokon a grafika magasabb felbontáson már fájdalmasan elavultnak tűnik. A karaktermodellek darabosak, az animációk az előző konzolgeneráció rossz emlékű átiratait idézik, az átvezető jelenetek pedig a 3DS-es videók felskálázott változatai, amiken még a kézi konzolos textúrák szerepelnek, jelentős minőségromlást eredményezve, főleg a játékgrafika után.

MENNYI?!

Egy tavalyi játék problémás átiratáról van szó, mégis bőkezűen bántunk a végső százalékokkal. Az ok a hangulatban rejlik: a Revelationsszel játszani olyan, mint egy időutazás, méghozzá abba a korba, amikor figyelni kellett az egészségügyi csomagokra, nem volt minden játékban fedezékrendszer, és még gondolkodni is kellett a legtöbb program befejezéséhez. A Revelations feladványai nem nehezek, többségük kulcsok keresgélésében és eldugott kapcsolók aktiválásában merül ki. mégis jó érzés használni a térképet, bolyongani a gyönyörű hajón, a Raid pedig remek időtöltés, főleg, hogy Steamen akár egy barátunk is csatlakozhat hozzánk, hogy ketten irtsuk a rusnya szörnyeket. Mivel pedig sem a szavatosságra, sem a játszhatóságra nincs panasz, meg lehet bocsátani az átirat szeplőit. Mi több, muszáj értékelnünk, hogy a Capcom a hatodik rész gyenge szereplése ellenére is úgy döntött, hogy többek számára elérhetővé teszi a Revelationst.

A portolás minősége ugyan nem makulátlan, de a klasszikus játékélmény miatt a Resident Evil rajongóinak így is kötelező

A haldokló túlélőhorror stílus rajongói szeretni fogják ezt az epizódot, sőt, talán ők értékelik majd egyedül a játékot úgy, ahogy azt a kiadó szeretné. Másrészről viszont felmerül a kérdés, hogy mit vár egy drágán, dobozos formában kiadott konverziótól a japán vállalat. Elvégre AAA-kategória ide vagy oda, látszik, hogy az RE:R-t kezdettől fogva marokkonzolra szabták. Ez pedig nem biztos, hogy a játék sikerét, egyszersmind a franchise javát szolgálja.

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

GÉPIGÉNY

Kétmagos, 2,4 GHz-es processzor, 256 MB VGA, 2 GB RAM, 8 GB HDD

A Resident Evil: Revelations a sorozat régi motorosainak szól, mások minden bizonnyal nem fogják értékelni. És bár összességében egy ízig-vérig túlélőhorrorral állunk szemben, ami ritka, mint a fehér holló, jobban örültünk volna, ha a játék eleve asztali platformokra készül el.

GRAFIKA:	**60%**
HANG:	**70%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**85%**

PRO

Remek hangulat, olyan játékmenettel párosítva, amilyet a negyedik rész óta hiányolunk a sorozatból.

KONTRA

Sajnos a Revelationsről lerí, hogy egy 3DS-játék, és bár a Capcom igyekezett rendes portot összerakni, az ár így is, úgy is magasnak mondható.

74%

A REMÉNY FÉNYSUGARA

METRO LAST LIGHT

NAGYON VÁRTUK A METRO: LAST LIGHT MEGJELENÉSÉT, ÉS SZERENCSÉRE NEM HIÁBA, MERT BÁR JÁTÉKBÓL LÁTTUNK MÁR JOBBAT IS, SÖTÉT SCI-FI-BŐL ALIGHA LEHET ÖSSZERAKNI IMPOZÁNSABB DARABOT. MONDHATJUK EZT ÚGY, HOGY A 4A GAMES JÁTÉKA VÉGSŐ SORON EGY SIMA FPS, MULTI NÉLKÜL.

[ÍRTA CHOCHO]

Bár manapság Dunát lehet rekeszteni a posztapokaliptikus környezetben játszódó játékokkal, ezen címeknek csupán csekély százaléka fest akár-csak minimálisan is valós képet egy végleges, visszafordíthatatlan társadalmi összeomlásról. Azért lássuk be, nem valószínű, hogy ha egyik nap egy szép gombafelhő fényére ébredünk, egyáltalán életben maradunk, de ha valami csoda folytán mégsem olvadunk rögtön egybe az ágyunkkal, akkor is elvisz a sugárbetegség, a rák, vagy akármi más szövődmény, még mielőtt látnánk, hogy veszi át az uralmat világunk felett a természet. Persze, ha a sci-fi műfaj a totális realizmusra törekedne, akkor gyakorlatilag nem is létezne, így mindig kell pár kibúvó, ami lehetővé teszi egy történet kibontását, melyet jobb esetben tanulság és mögöttes üzenet kísér. A tudományos fantasztikum termékeny közegéből most rengeteg pozitív példával élhetnék, ám azt jómagam sem gondoltam volna, hogy pont egy videojáték lesz, ami a legnagyobb hatást gyakorolja rám. Pedig így történt, sőt mi több, egy lövöldözős programról van szó, ami, bár gyökereiben irodalmi háttérrel bír, nem konkrét adaptáció.

HALÁL ÉS ENYÉSZET

Persze a Metro: Last Light sem hazudtolja meg Dimitrij Gluhovszkij univerzumát, csak épp a Metró 2034 című regény feldolgozása helyett saját irányba löki a történetet. A 2033-as események után egy évvel járunk, az akkor még fiatal és naiv Artyom ma már igazi hős, akit mindenféle tréning nélkül felvettek a moszkvai metróhálózat rendfenntartó szervezetéhez, a rangerökhöz. Ez mondjuk nem csoda, a férfi gyakorlatilag egymaga állította meg az alagutakra törő Feketéket, akik – vagy inkább amik – most már nem többek egy halom hamunál. Legalábbis Artyom és a metró népe ebben a hitben él, mígnem egy reggel jön a döbbenetes hír: a Feketék nem haltak ki, egy még mindig életben van, így hősünk kimerészkedik a felszínre, hogy befejezze, amit elkezdett, és kiirtsa a természetfeletti képességekkel megáldott fajt.

Lássuk be, ez nem túl nemes feladat, még akkor sem, ha a Feketék az első rész legfőbb ellenségei voltak. Ráadásul nemcsak Artyomot gyötrik kétségek, de más fontos szereplőket is, hisz a Metro világa nem üres, tele van visszatérő és új karakterekkel. Az univerzum is sokat fejlődött a 2033 óta, a Last Light első 3-4 órája nem szól másról, mint a metróban rekedt frakciók megismeréséről. Ahogy az a krízishelyzetekben lenni szokott, a totális pusztulás a legrosszabbat hozta ki a túlélőkből. Felemelkedett egy neonáci szervezet, a Negyedik Birodalom, melynek tagjai még a maroknyi életben maradtat is előszeretettel ritkítanák meg; ismét felkapott lett a kommunizmus politikai paranoiával

ADATOK

KIADÓ **Deep Silver**

FEJLESZTŐ **4A Games**

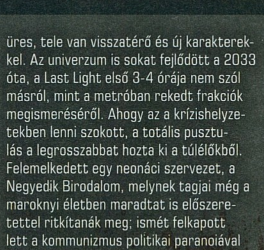
MŰFAJ **FPS**

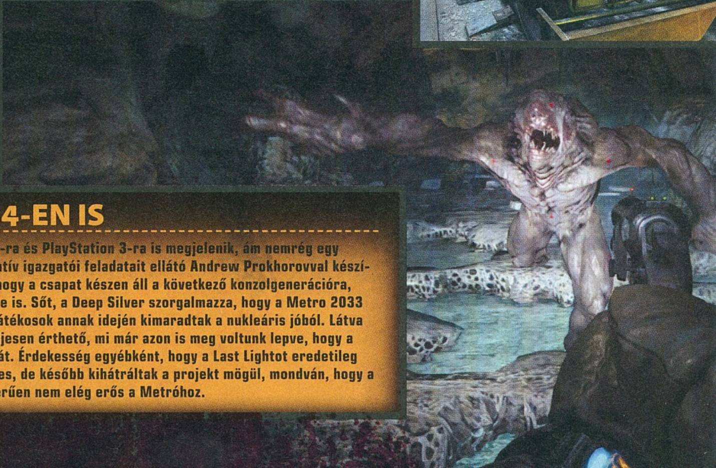
MULTI **(egyelőre) nincs**

INFO

A Metro: Last Light 2013. május 17-én jelent meg PC-re, PlayStation 3-ra és Xbox 360-ra. A személyi számítógépes változat steames, a dobozos kiadás ára 8999 forint, a digitális változatért pedig 50 eurót kell leszurkolnunk.

Ki mondta, hogy az atomháború után maradt hulladékokból nem lehet vagány járgányt építeni?





APOKALIPSZIS PS4-EN IS

A Metro: Last Light PC mellett Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra is megjelenik, ám nemrég egy ukrán portál, az ITC Channel a játék kreatív igazgatói feladatait ellátó Andrew Prokhorovval készített interjújában nyilvánosságra hozta, hogy a csapat készen áll a következő konzolgenerációra, és a Last Light még idén elérkezik PS4-re is. Sőt, a Deep Silver szorgalmazza, hogy a Metro 2033 is kerüljön rá a lemezre, hisz a PS3-as játékosok annak idején kimaradtak a nukleáris jóból. Látva a játék DX11-es változatát, ez persze teljesen érthető, mi már azon is meg voltunk lepve, hogy a jelenlegi masinák elbírják az ukrán csodát. Érdekesség egyébként, hogy a Last Lightot eredetileg Wii U-ra is el akarta készíteni a 4A Games, de később kihátráltak a projekt mögül, mondván, hogy a Nintendo hárommagos rendszere egyszerűen nem elég erős a Metróhoz.

A JÁTÉK LEGEMLÉKEZETESEBB ÁLLOMÁSAI

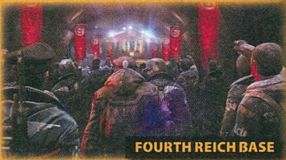
A Metro világában az egykori megállók afféle városállamokká fejlődtek, melyek hol jóban, hol rosszban vannak egymással, és teljesen sajátos jellemzőkkel bírnak. Bár a játékok során sok megállóban megfordulunk, a Metro: Last Light három legérdekesebb állomása külön említést érdemel. S noha a játék nem különösebben interaktív, a lent taglalt helyszínek ennek ellenére is emlékezetesek maradnak.

VELENCE

A metrót elárasztó, radioaktív szennyvíz megtette a hatását, a csatornák békés halai vérszomjas mutánsokká változtak. A húsuk ugyanakkor egész jó, így az olasz városról elnevezett állomás ráállt a halászatukra, és a velük való kereskedelemre. Velence utcáit víz borítja, csak csónakokkal lehet közlekedni, a sötét kantinok pedig vonzzák az alagutak söpredékét.

A Red Line-nak nevezett, kommunista szervezet főbázisa nem is egy metrómegállót foglal magába, hanem egy komplett alagutat, melynek vonalán egy rakás, masszívan felszerelt katonai csoport állomásozik. Artyom a játék harmadánál jut el az elnöki rezidenciához, és ekkor elénk tárul a kemény, kegyelmet nem ismerő elvtársi rendszer erőszakos élettere.

RED LINE



FOURTH REICH BASE

A Fourth Reich egy neonáci szervezet, mely még a világvégét követő krízisben sem hazudtolja meg magát, és igazi haláltáborokat létesít az eldugott alagutakban. Artyomnak nemcsak hogy meg kell szöknie egy ilyen helyről, de még egy sor, menetelő náci közt is el kell bújnia, amolyan Eziós stílusban. Felejthetetlen jelenetsor, tele feszültséggel!

átitatott eszméje; egyre több túlélő szorult az állomások peremére, majd vált mindenre elszánt bűnözővé; a rangeröket pedig, bár minden oldalról tisztelet övezi, egyre kevésbé látják erős csoportnak. Csak egy kis szikra kell, hogy a levegőben tapintható feszültségből robbanás legyen, a Feketék fenyegetése pedig remek táptalaja egy végső, mindent elsöprő háborúnak. Azt talán mondanom sem kell, hogy a Metro: Last Light nem egy vidám játék. A történetről többet elárulni vétek lenne, mert tényleg fantasztikusra sikeredett, ám a fordulatok többsége egyre mélyebbre és mélyebbre löki a játékost, hogy végül egy sokkoló, noha így is reménykeltő katarzissal tegyen pontot az i-re. A nagyjából nyolcórás metróút alatt átéljük a videojáték-történelem talán legfájóbb árulását, találkozunk a politikai szélsőségek groteszk módon életszerű ábrázolásával, megtanuljuk, mit jelent igazán nagyot hibázni, és életre szóló leckét kapunk a megbocsátás felszabadító erejéből. Ezek után tényleg elenyésző apróságnak hat a tény, hogy minden, amit korábban hittünk a Metro-univerzumról, az első félórában a feje tetejére áll. Ha tehát egy érzelmes, emberi történetre vágytok, akkor a Metro: Last Lightnál keresve sem találhattok jobb játékos alternatívát. (És most szinte hallom, ahogy a távolban egy fiatal, Elizabeth nevű lány hatalmasat csuklik.)

Jöhet bármilyen atomháború, lehet bármekkora veszélyben az emberiség, a legősibb mesterség képviselőire minden körülmények közt lesz kereslet...

SZŰK ALAGÚT A METRÓ MÉLYÉN

Viszont akármennyire is jó a történet, a Metro: Last Light mégiscsak egy FPS, és mint ilyen, műfajából adódóan sokat kell feláldoznia ahhoz, hogy el tudjon mesélni egy összetett sztorit. Fájó pont például, hogy bár mi fejben mindig válaszolunk a velünk szóba elegyedő karaktereknek, maga Artyom néma marad, kizárólag a visszaemlékezésekben és a pályák közti naplóbejegyzések felolvasásakor halljuk a hangját. Ez azonban még a kisebbik gond. Sokkal zavaróbb, hogy a játék, főleg az első három órában, szorosan fogja a kezünket, gyakorlatilag nulla szabadságot adva. Ahogy haladunk előre a pályákon, úgy lesz egyre több mozgásterünk, de még a legjobb pillanatokban sem léphetünk túl a nem épp hízelgő „cső-FPS" jellemzésen. Így hát az olyan sallangok, mint a küldetés célját mutató iránytű, a látszólagos mellékutak (melyek persze csak egy-egy lőszerrel vagy ellenféllel teli szobába visznek), vagy a metróhálózat térképeken illusztrált, kusza szövevénye, nem lesz több, mint látványos díszlet egy megrendezett színdarabhoz.

Ugyan néha találkozunk mellékküldetésekkel, sőt, döntéshelyzetek elé is állít

„A Last Light nem a Metro 2034 című kötetet dolgozza fel, hanem a Metro 2033-ban megismert Artyom történetét viszi tovább, hűen megőrizve az eredeti regény hangulatát"

„Habár az új Metro az első részben megismert játékmenethez, illetve magához az FPS műfajhoz sok újdonságot nem tesz hozzá, de a történet és az egyedi hangulat mégis különlegessé teszi a Last Lightot"

a program, ezek végső soron nincsenek hatással a játékmenetre. Egyedül a játékos lelki fejlődését hivatottak elősegíteni, úgymond „tesztelhetjük" magunkat, hogy hajlandók vagyunk-e gyorsan megrohamozni egy banditákkal teli alagútszakaszt, csak hogy kimentsünk pár szerencsétlent, vagy fel tudunk-e lélegezni az erőszakos elégtétel lehetőségének pillanatában, megelőzve, hogy aláváló gyilkosokká váljunk. Hogy ez most tényleg negatívum-e, nehéz megmondani. Egyrészről érdekes látni, hogy a 4A Gamesnél nemcsak a tervezők szája járt, amikor összetett és komoly egyjátékos élményt ígértek, másrészt viszont bosszantó, hogy a Last Light már-már átmegy Call of Dutyba, és hullámvasút módjára dobál bennünket ide-oda a látványos, de hatásvadász átvezetők során.

Jól esne kicsit közelebb kerülni a Metro-sorozat világához, jobban megismerni a városokká szerveződött állomások mindennapjait, vagy csak simán élni az életünket, ahogy azt Velence főnöke is felajánlja Artyomnak a játék felénél. Nem vicc, az őszes öregúr ahelyett, hogy valami klisés szöveget darálna a közelgő mutánsokról, meg arról, hogy kevés a kaja és hozni kéne még, közli, hogy erős és jóravaló kölyöknek látszunk, biztos akad meló a számunkra, maradjunk Velencében, rendezkedjünk be, és még egy csinos kis lánykát is találnak számunkra. Az efféle jelenetek miatt olyan élvezetes és hangulatos a Metro: Last Light – egyszerűen szédületes belegondolni, mennyi mindent megtehetnénk, ha FPS helyett inkább szerepjátékot készítene a 4A Games.

KIÉGETT VILLANYKÖRTE

Játékmenet terén azonban apró csalódás a Last Light, hisz valódi folytatás helyett inkább csak Metro 2033 1.5-nek tűnik, azaz egy lassú tempójú shootert kapunk, amiben vagy emberek, vagy mutánsok ellen kell helytállnunk. A metrón mindig akad pár kötekedő alak, és ez a harmadik világháború után sem változik, ellenfeleink viszont végre felhagytak a Péntek 13-filmek iránti veszett rajongással, így nemcsak hokimaszkos rosszfiúkkal találkozunk, de fegyveresek egész sora nyomul ellenünk. Normál fokozaton játszva még a közvetlen lövöldözés is hatásos taktika, de ha igazi kihívásra vágyunk, érdemes azonnal hardcore-on kezdeni, mert a mesterséges intelligencia csak ilyenkor viselkedik jól.

A mutánsokkal szembeni harc persze most is ugyanolyan frusztráló, mint három évvel ezelőtt: a lények iszonyú erősek, és mivel többet leszünk a szabadban, mint a 2033 idején, ezért ajánlott inkább elfutni előlük, mert úgy nyelik a lőszert, mint kacsa a nokedlit, és a gránátok, gyújtóbombák sem zavarják őket. Ezzel nem is lenne baj, ám amikor szembetaláljuk magunkat a három főellenféllel, amik történetesen mind szörnyek, hamar átértékeljük az életünket, és elgondolkodunk rajta, hogy jó lenne levenni a nehézségi szintet. Vagy legalább figyelni a munícióra, és nem ellőni az összeset, amikor mondjuk lopakodni is lehetne...

Na, ha már Metro: Last Light a játék címe, akkor csak mutatunk egy képet a metróról...

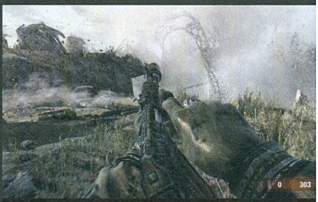
Az atomháború szele összefújta a szemetet: kommunisták és nácik keresztezik az utunkat

A Metro 2033-ban a csöndes gyilkolás elég erőltetett volt, itt viszont már gyakorlatilag ez az egyedüli alternatíva, ha szeretnénk spórolni a lőszerrel, ráadásul a pályák felépítése elsősorban majdnem mindig a lopakodásnak kedvez. Bekerülünk egy nagyobb terembe, ami tele van ellenfelekkel, és már keresgélhetjük is a villanykapcsolót, hogy elsötétítve a helyszínt, egyenként késelhessük le az összes nácit vagy komcsit. A bujkáláson túl a lövöldözés mechanikája is élvezetes, sok kipróbálható fegyvert találhatunk, na meg visszatértek a különböző tulajdonságokkal bíró skulók is. És ha már fegyverek: a Metro 2033-ból ismerős fegyverfejlesztés és -vásárlás a Last Lightban is szerepel, de hogy minek, az jó kérdés, mert az ellenfelektől felszedhető „szerszámok", gázmaszkok és golyók bőven elegendők a végigjátszáshoz.

JÖN A MULTIPLAYER!

Bár a Metro: Last Light nem tartalmaz többjátékos módot, a 4A Games megerősítette, hogy korábban dolgoztak ilyesmin, sőt, nem hagytak fel a tervükkel, csak szerettek volna a történetre koncentrálni, és nem akartak többet késni az így is sokat csúszó játékkal. A multiplayer tehát közeleg, fél évvel a Last Light premierje után várható, és különálló, letölthető játék lesz PC-re, Xboxra és PlayStationre. Azt sajnos nem tudjuk, hogy milyen játékmódok várhatók, de ha tippelnünk kellene, adja magát a mutánsok és a túlélők összecsapása, mi több, a metróalagutak sötét, zavaros hálózata egy sor eredeti taktikai elemmel dúsíthatja a harcokat, feltéve, ha elég időt és energiát fordítanak a megvalósításra.

A játék folyamán több olyan alkalom is lesz, mikor a hölgyek megengedik, hogy kitapogassátok, a sugárzás nem okozott-e elváltozást a kebleiken



Ez a metró nem olyan, mint a budapesti, itt nem lélegzel fel, mikor kiérsz végre a felszínre

TIPPEK, TRÜKKÖK

HA TUDSZ, BUJKÁLJ!

A Metro: Last Lightban a lopakodásnak nem véletlenül jut olyan nagy szerep. A legtöbb pályán meg lehet kerülni az ellenfeleket, minimális áldozattal biztosítva a továbbjutást, és ez nemcsak morális értelemben fontos, de lőszert is spórolhatunk, ha nem lövöldözünk össze-vissza. A lopakodás kulcsa egyébként a sötét, valamint az ellenfelek látóterének kikerülése, a zajok miatt nem kell aggódni.

SZŰRŐSZERVA

Ha a felszínen járunk, legyen nálunk ép gázmaszk és szűrő. Utóbbit találni a pályák eldugott zugaiban, de hogy ne kockáztassuk a mutánsokkal való konfrontációt, okosabb előre betárazni belőlük az állomásokon. A játék egyébként jelez, ha egy szűrő a végét járja, de ha megnézzük, hogy hány perc van még az idejéből, észrevesszük, hogy sokszor farkast kiált. Csak vész esetén kell új!

FUSS, AHOGY BÍRSZ!

Akármilyen óvatos is légy, előbb-utóbb beléd köt egy kósza mutáns. A lények ereje sokszorosa az emberi ellenfelekének, így hacsak nem muszáj, jobb nem harcolni velük, mert elpazarolhatjuk a lőszert. Okosabb taktika körbe-körbe futni, vagy csak simán elbújni valahol, ahol nem vesznek észre. A mutánsok többsége passzív, ha nem megyünk túl közel, nem támad ránk. Ez az egyetlen jó tulajdonságuk.

NE VÁSÁROLJ!

Feleslegesen tényleg nem kell költekezni. Mivel a lőszer egyben fizetőeszköz is, ezért úgyis csak cserélni tudunk, így maximum akkor érdemes megállni a kereskedőknél, ha kedvenc flintánk üresen kong. Új fegyvereket, különböző fejlesztéseket azonban nem érdemes venni, egyszerűen nem jut nekik elég nagy szerep. (Kivéve Ranger fokozaton játszva, de az már DLC-függő.)

PENGETÁNC

Artyom egy rakás fegyvert tud kezelni, ám legjobban mégis a késsel bánik. Lopakodva még a páncélozott ellenségnek sincs esélye a gyilkos pengével szemben, de akkor is csak egy-két szúrásba kerül az emberélet, ha már észrevettek és nagyban tüzelnek ránk. Ha tehát a közelünkbe kerül valaki, ösztönösen döfjük meg, ezzel is spórolunk a lőszeren, sőt, még gyorsabban is végzünk.

TANK! TANK!

A játékban egy ponton házi készítésű tankkal is farkasszemet nézünk. Bár a legtöbb FPS-ben ilyenkor RPG-t adnak a kezünkbe, a Metróban be kell érnünk egy mesterlövészpuskával. A megoldás: a tank kerekeit kell szétlőnünk, majd utána a rövid ideig láthatóvá váló lőszertárolót. Elméletileg három-négy pontos találat elég lesz, de mivel a csata időre megy, muszáj sietni, különben feldobjuk a bakancsot.

PUMPÁLD, AHOGY BÍROD!

A Last Lightban is visszaköszönnek a pneumatikus fegyverek, melyeket nemcsak megtölteni kell, de fel is pumpálni, manuálisan. Nem egyszer jártam pórul amiatt, mert elfeledkeztem a légtartályok ürességéről. Ha pedig a fegyver nincs tele levegővel, akkor hiába van lőszer hozzá, nem tudjuk elsütni, ergo hoppon maradunk. Szóval, ha nem harcolunk épp, ellenőrizzük le a pneumatikus rendszerek állapotát!

Látszik tehát a Metrón, hogy a készítők mindent alárendeltek a történetnek, beleértve a játékmenet egyes megoldásait is. Ez valahol érthető, ugyanakkor mégis sajnálatos, mert többjátékos mód egyelőre nincs a programban (erről lásd keretes anyagunkat), és így már duplán alávágtak a játék szavatosságának. Ráadásul a pofátlanság teteje, hogy a legnehezebb játékmód, a Ranger csak fizetős DLC-ként érhető el, legalábbis akkor, ha nem előrendelőként jutottunk hozzá a Last Lighthoz. Hiába, lassan már annak is örülhetünk, ha legalább a játék befejezése benne van az 50 eurós árban…

A CRYTEKET ELÜTI A METRÓ

Biztos vagyok benne, hogy ez a kijelentésem sokakat megdöbbent majd, de szerintem a Metro: Last Light még a Crysis 3-nál is jobban néz ki. Pont. Oké, ha a nyers technológiai fölényt nézzük, akkor a Crytek még mindig arat, de a 4A házon belül fejlesztett motorja is mindent tud, amit 2013-ban tudni lehet. Chris kedvenc grafikai funkciója, a tesszelláció a játék legjobb barátja, a DX11-es fényhatásoktól a szemünk majd kiég, a helyszínek jellemzésére pedig csak szuperlatívuszok használhatók. Már a metróalagutak agresszív sötétje is elvarázsolja az embert, de amikor kimerészkedünk Moszkva romjai közé, bejárjuk a Vörös teret, körülnézünk egy kísértetjárta repülőgépen, átkelünk a folyó feletti vasúti hídon, leereszkedünk a város alatti katakombákba, minden egyes méteren szájtátva ámulunk és bámulunk.

Egy bibi van csupán: ehhez a gyönyörhöz igen erős gép szükséges. Jómagam egy ASUS G75VX notebookon játszottam a Metróval, és bár nem asztali gépről van szó, azért a Core i7-es processzor mégiscsak Core i7-es processzor. A játék Very High beállításokon futott, 1920x1080-as felbontásban, és bár mindvégig játszható volt, azért akadt pár szakasz, ahol épphogy 20 fps körül mocorgott a motor. Az is biztos tehát, hogy akárcsak a Metro 2033, a Last Light is sokáig a gépújítók kedvenc benchmarkja lesz.

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2,2 GHz-es CPU, GeForce GTX 250 vagy Radeon 4000, 2 GB RAM, 20 GB HDD

Sokat vártunk a Last Lightra, de megérte, mert egy nagyon hangulatos és elképesztően szép FPS-t kaptunk. Tényleg sajnálatos, hogy a játéktervezés ilyen lineáris lett, ezt leszámítva azonban elégedettek lehetünk a 4A alkotásával, ami sokáig gondolkodóba ejti azokat, akik végigjátsszák, és szeretik a filozofikus sci-fi történeteket.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

A Metro: Last Light egy valódi felnőtt mese, ami sok ponton túlmutat az FPS-műfaj lehetőségein, és teszi mindezt döbbenetes minőségű tálalás mellett.

KONTRA

Sajnos azonban pont a stílus határai miatt érezzük bezárva magunkat, hisz a játék végig egy csőben vezet bennünket, tényleges kitérők nélkül.

90%

ÖTVEN LÁB MÉLYEN A POKOLBAN

Elérkeztünk hát a végszóhoz, és bár komoly fejtörést okozott a Metro: Last Light értékelése, azt hiszem, végül helyes döntést hoztam. Igaz, hogy a játékmenet nem változott sokat, és a felesleges játékelemek számán is bőven lehetett volna még csiszolni, de mégiscsak az számít, hogy mit érzünk akkor, amikor a stáblista lepergése után elsötétül a képernyő. Az ukránok játéka valahogy feltölti az embert, a bánatból remény, a radioaktív méregfelhőből életet adó eső lesz. Noha egyértelmű, hogy nem tökéletes a program, valahogy nem tudunk haragudni a csapatra, sőt mi több, legszívesebben azonnal elkezdenénk elölről a Last Lightot, csak hogy újra átéljük Artyom meghökkentő utazását a pokolba és vissza. Ráadásul az egész programból süt a profizmus, a színtiszta AAA-kategóriás minőség: a zene és a szinkron észvesztően jó, a grafika láttán letesszük a hajunkat, a sztori ennél jobb aligha lehetne, és még sorolhatnánk.

Egyedül azt bánjuk, hogy ez „csak" egy FPS, holott az univerzum sokkal többre hivatott, és a tavalyi év olyan fantasztikus játékai után, mint a Far Cry 3 vagy a Dishonored, egyszerűen szélesebb repertoárt várunk egy csúcsjátéktól – hiába, el lettünk kényeztetve. Személy szerint mégis azt kell mondanom, hogy a 4A Games csapata egy kiemelkedő játékot készített, amit minden kuriózumra éhes gamernek ki kell próbálnia. Már ha van hozzá házi atomerőmű.

„JIPPIÁÁJÉÉÉ, SEGGFEJ!"

FAR CRY 3 BLOOD DRAGON

[ÍRTA BATE]

HA VALAMIRE NEM SZÁMÍTOTTUNK, HÁT AKKOR ARRA, HOGY A UBISOFT EGY OLYAN ÖNÁLLÓAN FUTTATHATÓ KIEGÉSZÍTŐT FOG KÉSZÍTENI A FAR CRY 3-HOZ, AMELY A '80-AS ÉS '90-ES ÉVEK KULTFILMJEI ELŐTT TISZTELEG, AZ IDEI ÉV LEGELBORULTABB ÉS LEGVICCESEBB ÉLMÉNYÉT BIZTOSÍTVA A JÁTÉKOSOKNAK.

Először csak valami rossz viccnek, egy áprilisi tréfának tűnt, de az év eleji pletykák és a kiszivárgott képek felbukkanása után hamar kiderült, hogy a Ubisoft tényleg komolyan gondolta a Blood Dragon megjelenését. A játékét, ami a Far Cry 3 alapmechanizmusát ötvözi a '80-as évek kultikus filmjeivel és sorozataival. Az ötlet első hallásra inkább tűnt nevetségesnek, mintsem valóban szórakoztatónak, ám amint megkaptuk Rex „Power" Colt, a kibernetikus szuperkatona irányítását, azonnal rájöttünk, hogy ennél jobb dolog talán nem is történhetett volna a Far Cry-sorozattal.

HASZNÁLATI UTASÍTÁS

Az első és legfontosabb dolog a Blood Dragon kapcsán, hogy ez egy önállóan futtatható mellékhajtás, tehát az elindításához nem szükséges a Far Cry 3 megléte. A második, amit mindenképpen ki kell hangsúlyozni, hogy ezt a programot egy pillanatig sem szabad komolyan venni, és az is tévúton jár, aki a tavalyi év legjobb FPS-ének választott FC3 részletességét, mélységét és hosszát keresi ebben a kiegészítőben. A Blood Dragon lényegében egy hosszúra nyújtott (de kiváló) poén, egyben értő tiszteletadás egy letűnt korszak előtt, ami annyiban hasonlít a címben is szereplő elődre, hogy ezúttal is egy szigeten kommandózunk (szó szerint), nyitott a játéktér, vannak elfoglalható bázisok és mellékküldetések, továbbá általában lőni kell mindenre, ami mozog. Eltűnt viszont a szerteágazó fejlődési rendszer, állatok ugyan vannak, de nincs értelme vadászni, hiszen a tárgykészítés a múlté, a bejárható pofonegyszerű: mert a Blood Dragon iszonyatosan vicces, és a megcsonkított játékmenet ellenére is rendkívül szórakoztató – legalábbis akkor, ha te is lelkes filmfogyasztó voltál a méltán híres VHS-korszakban, mikor még nem a csillogó vámpír és a bugyikék bennszülött, hanem az alámondásos Robotzsaru és a szombat délelőtti G.I. Joe volt a menő.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal és Ubisoft Sanghai

MŰFAJ
FPS

MULTI
nincs

INFO

A Far Cry 3: Blood Dragon (egyelőre) nem jelent meg dobozos formában, csak letölthető tartalomként érhető el a Steamen és a Uplayen 15 eurós (nagyjából 4500 forintos) áron. Futtatásához nincs szükség a Far Cry 3-ra.

Amint megkaparintjátok a futurisztikus Gatling-géppuskát, durvábbak lesztek, mint Schwarzenegger, Stallone és Jean-Claude Van Damme együttvéve

A „jövő" olyan szempontból változatlan, hogy a shotgun itt is elmaradhatatlan részét képezi a hős fegyvertárának

ELŐRE A MÚLTBA

A játék sztorija természetesen az említett korszak legcsodálatosabb ZS-filmjeit idézi. 2007-et írunk (ne feledjétek, a '80-as években ez volt a JÖVŐ), a világ egy részét

NEM A BLOOD DRAGON SZÁLLÍTJA AZ IDEI ÉV LEGPRECÍZEBB ÉS LEGÉLVEZETESEBB JÁTÉKÉLMÉNYÉT, DE HANGULATÁBAN VERHETETLEN

terület mérete jelentősen összement, a játékidő pedig a nagy testvér ötöde, ráadásul nincs multi sem, sőt, búcsút inthetünk a szikrázóan szép grafikának is. Ez utóbbi helyett kapunk egy sötétkék, neonos szűrőkkel megbolondított képi világot, ami ugyan szépnek csak nagy jóindulattal nevezhető, cserébe viszont kevésbé erős gépeken is vígan futtatható.

A fenti felsorolást olvasva persze jogosan merülhet fel a kérdés mindenkiben, hogy akkor mégis mi a halálért kellene akár csak egy forintot is kifizetni a játékért? A válasz a kötelező apokalipszis lángjai tépik, és ebben a vérzivataros időszakban Rex Colt, a félig ember, félig gép szuperkatona egy különleges megbízatást kap: el kell látogatnia egy rejtélyes szigetre, ahol egykori felettese, a megalomán őrület jeleit mutató Sloan ezredes tervez valami elképesztően gonoszat. Rex persze igazi tökös amerikai legény, aki soha nem utasítana vissza egy ilyen hazafias küldetést, így egy eszméletlen helikopteres belépőt követően a világ egyik legviccesebb oktatómódjában találjuk magunkat, majd egy meglehetősen lineáris felvezetés után kinyílik előttünk a

WILSONVÉLEMÉNY

BATE MELLETT WILSON IS ELMERÜLT A RETROFUTURISZTIKUS ŐRÜLETBEN, ÉS MOST MEG IS OSZTJA VELETEK A VÉLEMÉNYÉT:

WILSON 2013 EGYIK LEGJOBBJA

Mivel 2013-at írunk, ezért a legtöbb mai játékos egyszerűen nem fogja megérteni, miről szól a Blood Dragon, és miért is annyira zseniális. Ők csak egy sötét, érdekes humorú shootert fognak látni, pár megmagyarázhatatlan jelenettel, értelmezhetetlen viccekkel. Pedig jóval többről van szó, gyakorlatilag egy generáció komplett gyerekkorát kelti életre, a videokazetta-korszak legcsodálatosabb, leggiccsesebb momentumaival, a tesztoszteron fűtötte filmek családjával és azokkal a rajzfilmekkel, amiket jó barátként vártunk szombat és vasárnap reggel. Igazi álomjáték ez, mind nekem, mind a Ubisoft Montrealnak. Ha lenne időgépem és tehetségem, egész biztos, hogy jelentkeztem volna fejlesztőnek, mert minden jelenet, minden apró poén megálmodása és létrehozása felejthetetlen élmény lehetett. Meg merem kockáztatni, hogy nem csupán 2013 egyik legjobb játékélményét kaptam, de minden idők 50 legjobb játéka közé is be merem sorolni a Blood Dragont. Hihetetlenül vicces, páratlanul eredeti, a zenéje pedig olyan, amire még sosem volt példa. Mindent elmond arról, mennyire nagyra is tartom a Blood Dragont, ha elárulom, hogy minden rejtett csomagot megkerestem. Életemben először!

A címadó vérsárkányok felhergelése nem csak egy kiadós fogócskát eredményezhet, de még az ellenséges járművekre, katonákra és bázisokra is rászíthatjuk őket

futurisztikus játéktér, és megkezdődik Rex humorral és jóféle nosztalgiával jócskán meglocsolt fantasztikus kalandja.

FÉLIG EMBER, FÉLIG GÉP, ÉS TÖKÉLETES MACSÓ

A ránk váró sziget tényleg sokban hasonlít a Far Cry 3 paradicsomára, hiszen itt is találhatunk opcionálisan felszabadítható erődítményeket, vezethető járművekbe botolhatunk mindenfelé, kedvünk szerint teljesíthetünk kisebb missziókat, és egy meglehetősen széles arzenállal pusztíthatjuk a szigetszerte felbukkanó ellenfeleket, akik nagyon hasonlítanak trópusi társaikra, a lényegi különbség csupán annyi, hogy az itteni gazfickók fullos páncélban rohangálnak. Természetesen a képletből nem hiányozhat az állatvilág sem, azonban a robotkutyáknál és az összefestett disznóknál sokkal érdekesebbek a címadó vérsárkányok, amelyek a legelborultabb science-fictionöket idézik. Termetük hatalmas, testüket alig sebzi a golyó, és ha felmérgesednek (amire meglehetősen sűrűn lesz példa), akkor vörös neonfényt árasztanak magukból, szájukból pedig halálos sugarak csapnak ki – legyőzésük éppen ezért nem gyerekjáték, hanem igazi férfihoz illő kihívás.

Lévén a Blood Dragon csupán kiherélt kisöccse a Far Cry 3-nak, így a fő sztori melletti egyéb elfoglaltságok csak arra szolgálnak, hogy egy kicsit kitolják a játékidőt, a lényeget Rex nagyjából hat órás sztorija biztosítja, ami nemcsak azért marha szórakoztató, mert egészen agyament dolgokat („Üsd ki az atomreaktort!") kell benne végrehajtani, hanem azért is, mert az egész kaland kikacsintásokkal, utalásokkal, easter eggekkel és ütős idézetekkel van tele. A rendelkezésünkre álló összes hely is kevés lenne ahhoz, hogy minden egyes apróságot összeszedjünk, ízelítőnek legyen elég annyi, hogy a legendás évtizedek olyan meghatározó alkotásai köszönnek vissza, mint a Die Hard, a Terminátor, a Robotzsaru, a Tökéletes katona, a Karate Tigris, a Predator és a Kommandó, sőt, az olyan kultikus rajzfilmek nyomai is tetten érhetők a játékban, mint a Transformers, a Tini Nindzsa Teknőcök, vagy éppen a G.I. Joe.

Néhol csak egy beszólás utal rájuk, néhol egy teljes átvezető animáció idézi meg őket, esetenként pedig konkrét játékelemek formájában kelnek életre a klasszikusok – ráadásul ezen, alkalmanként rejtett, sokszor teljesen nyilvánvaló visszautalások felfedezése sokkal szórakoztatóbb, mint halomra lőni egy újabb adag ellenfelet.

ÉRTÉKELÉS

BATE

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2,66 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 3 GB HDD

Igazi nosztalgiabomba, hihetetlenül humoros tálalásban, kissé megcsonkított játékmenettel.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **99%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Zseniális humor, utalások és kikacsintások tengere, retrofuturisztikus hangulat.

KONTRA

Kicsit több is megmaradhatott volna a Far Cry 3 játékelemeiből, illetve a sztori is lehetne valamivel hosszabb.

85%

A NEON A JÖVŐ, GYEREKEK!

A Blood Dragon persze nemcsak az innen-onnan összecsipegetett elemeknek köszönhetően vicces, az egészen zseniális, a kor híres filmzenéit másoló dallamok és a fejlesztők saját agymenései is sokat hozzátesznek a meglehetősen sajátos, retrofuturisztikus atmoszférához. A macsó életérzés, a flegma magabiztosság a játék szinte minden elemében tetten érhető, legyen szó a hősünk beszólásairól („Hívjatok egy orvost, hadd lőjem le őt is!"), a fegyverek leírásairól, a szereplők közti párbeszédekről, vagy akár a töltőképernyőkön feltűnő, rendkívül hasznos tippekről („A szirénák nagyon hangosan szólnak"). Mindennek persze csak akkor van hatása, ha az ember tényleg érti a poénokat – és itt most nemcsak az angol nyelvtudásra gondolunk, hanem arra is, hogy a szöveges és audiovizuális fricskákkal az alkotók mire kívántak utalni. Éppen ezért a Far Cry 3: Blood Dragon nem ajánlható mindenkinek, hiszen kellő „háttértudás" hiányában az ember csak annyit lát ebben a programban, hogy a Ubisoft még egy bőrt le akar húzni a Far Cry 3-ról, méghozzá az eredeti játéknál jóval gyengébb és rövidebb kivitelben – pedig (kivételesen) erről szó sincs.

Ha egy véresen komoly élményre vágysz, ahol a hangsúly a profin kidolgozott játékmeneten van, akkor a Blood Dragon nem a te játékod lesz. Ha a korábban felsorolt alkotások szinte semmit nem mondanak neked, vagy mindig is utáltad őket, akkor szintén jobb lesz elkerülnöd ezt a programot. Ha viszont a '80-as és '90-es éveket azzal töltötted, hogy rongyosra nézted Schwarzenegger, Michael Dudikoff, Van Damme és Lorenzo Lamas filmjeit, nosztalgiával gondolsz az első akciófiguráidra, továbbá szereted az FPS-eket, és nem vagy sóher 15 eurót kifizetni egy parádésan összerakott nosztalgiabombáért, akkor számodra megérkezett az év egyik kihagyhatatlan játéka, ami egy kissé rövid, de garantáltan felejthetetlen élményt fog biztosítani neked.

FUTURISZTIKUS RETRÓ

ShootMania STORM

[ÍRTA MAHMUD] Nagy trend manapság a termékek neve elé egy-egy kisbetűs magánhangzót biggyeszteni, legyen szó telefonról, digitális könyvről, vagy épp a Nadeo legújabb, eSportként aposztrofált játékáról. A dolog csak azért fura, mert a ShootMania egyáltalán nem trendi.

Bár mindez a játék menüjébe toppanva közel sem nyilvánvaló. Az első indítás után a tableteknél és okostelefonoknál bevett, ujjbeggyel pofozható ablakok fogadnak, ami két okból is meglepő: egyrészt a funkció használatához szükséges érintőképernyő hiánya miatt, másrészt pedig azért, mert a ShootMania játékmenetével egy olyan korszakot idéz, melyben az ember még nem szakadt el a billentyűzettől, sőt még a billentyűzet sem a csatlakozótól. Ezért aki az eSport szó láttán felkapta fejét, gyorsan felejtse el a szemei előtt felsejlő mozgásérzékelős ugrabugrát: a Nadeo játéka vérbeli FPS, a divatos kifejezés pedig leginkább masszív online jellegére utal.

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**

FEJLESZTŐ **Nadeo**

MŰFAJ **FPS**

MULTI **van**

INFO

A ShootMania Storm 2013. április 10-én jelent meg Európában, a Steamről húsz euró (nagyjából 6000 Ft) ellenében lehet letölteni a játékot (dobozos változatról nem tudunk), és kifejezetten jó hír, hogy a játék magyar nyelvű lokalizációt is kapott.

NEM LÁTVÁNYSPORT

A ShootMania ugyanakkor annyiban hasonlít a valódi sportra, hogy csak hosszas gyakorlás után lehet profivá válni benne. Ez a tulajdonsága érdekes módon rendkívül egyszerű játékmechanizmusának köszönhető, a ma népszerű többjátékos FPS-ekkel szemben ugyanis nincs lehetőség XP-gyűjtésre és fejlődésre, új skinek és fegyverek vásárlására, de még fegyverváltásra sem. Nincsenek továbbá kasztok, vezethető járművek és mágikus gyógyító csomagok – ami van, az egy méretes célkereszt, két életerőcsík, és egy karra szerelt, csigalassúsággal újratöltődő sugárvető. A ShootManiában a karakterek körül vibráló pajzsok színét leszámítva mindenki ugyanúgy néz ki, és mindenki ugyanúgy meghal, ha bekap két jól irányzott lövést.

Ha tehát van valami különbség a derék sportemberek között, az csakis a játéktudás lehet. Mivel a nagy tömegben klónozott virtuális gladiátorok roppant gyorsan futkároznak, az egyik legnagyobb kihívást a precíz és lehetőleg kiszámíthatatlan mozgás elsajátítása jelenti. Ezt tessék úgy érteni, hogy itt tényleg nem elég össze-vissza cikázni: az ellenfelek lövései elől tudatosan és pontosan kell kitérni, a fedezékeket csak rövid időre, de okosan használni, illetve messziről kerülni kell a statikusabb, kiszolgáltatott helyzeteket.

A Trackmania után a Nadeo az FPS-ek világában tett egy érdekes kirándulást, és a végeredmény kifejezetten egyedi lett

A puszta kitéréssel azonban nem megyünk sokra a csatákban, ezért legalább ilyen fontos a támadó manőverek begyakorlása. Mivel elsődleges fegyverünk a már említett sugárvető lesz, leginkább ennek használatára kell fókuszálni. Ez kezdetben két okból nyújt fokozott kihívást: először is azért, mert a mancsunkból távozó sugárnyalábok a szokásosnál lassabban suhannak a levegőben, tehát nagyobb távolságok esetén nem az aktuális ellenfélre kell céloznunk, hanem arra a pontra, ahol a becsapódás pillanatában lesz majd. Azon túl, hogy emiatt riválisaink fejével kell gondolkodnunk, arra sem árt figyelni, hogy a sugárvető négylövésnyi energiát képes egyszerre tárolni, és amint ezt elfüstöltük, a fegyver fokozatosan újratöltődik. Ez a látszólag egyszerű mechanizmus meglepő taktikai elemmel dobja fel a játékot, mindig mérlegelnünk kell ugyanis, hogy az adott helyzetben megéri-e a teljes tárat kiüríteni egy célpontra, vagy netán jobb ötlet egy váratlanul felbukkanó ellenfél miatt spórolni. Az eszelős tempó miatt a ShootMania meccsei általában pörgősek és rövidek, ez azonban nem mindig jelent felhőtlen szórakozást. Vértelen elhalálozásunkat követően ugyanis egyes játékmódokban mindenképp meg kell várnunk a kör végét, ami jobb esetben cirka félperces, rosszabb esetben akár öt-hatszor ennyi várakozást is jelenthet. Bár a Nadeo önmagában is nézhető látványsportként hirdeti a programot, a madártávlatból vagy csapattársaink szemén át követett mérkőzések korántsem olyan szórakoztatók, mint egy nehézsúlyú bokszmérkőzés – arról már nem is beszélve, hogy maga a „látvány" sem nyújt maradandó élményt.

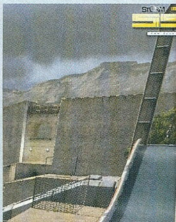
CSAK SZABÁLYOSAN!

Ha azonban sikeresen szitává lövettük magunkat az első néhány órában (ez volna ugye a tanulópénz), maga a játékmenet kifejezetten élvezetessé válik. Még mindig emlékszem például az első pályagyőzelem eufóriájára, ami valószínűleg éppen a ShootMania nehézségének, illetve egyedi

NAGY TÉTEKKEL

A ShootMania megjelenésének alkalmából egy nem mindennapi launch partyt csaptak San Franciscóban: a bétán edződött profi csapatok egy százezer dolláros összdíjazású bajnokságon mérhették össze tudásukat, ezzel is népszerűsítve a Nadeo új üdvöskéjét. Az eSport szellemiségének jegyében a nagyszabású eseményt a helyszínen is rengeteg néző követte (volt ingyen kaja), de természetesen az élő online közvetítés sem maradhatott el, szinte extázisban hadaró és ordibáló szakkommentátorokkal. A bajnokságon kizárólag a nézői szempontból legizgalmasabb Elite mód volt terítéken, és bár a felfokozott hangulat miatt majdnem egy óráig képes voltam mások arcátlanul ügyes ámokfutását bámulni, ugyanez a játékban már kevésbé működik – különösen akkor, ha a várakozás miatt vagyunk meccsnézésre kényszerítve.

Nagyon reméljük, hogy ezek a lövedékek tőlünk mennek, és nem felénk jönnek...



Ha mindez igaz, akkor ebből a szerencsés szituációból egy tökéletes fejlövés kerekedett

TIPPEK, TRÜKKÖK

VISSZA AZ ISKOLAPADBA!

A ShootMania sajátos játékmechanizmusának begyakorlásához a kétszemélyes Joust a legmegfelelőbb formátum. Mivel itt csak egyetlen ellenfélre kell figyelni, kiválóan elsajátítható a kitérésekhez szükséges, látszólag infantilis rohangálás, illetve a pontos célzás. A Joust további előnye, hogy a meccsek lényegesen tovább tartanak (és fejlesztenek) a megnövelt számú páncél miatt.

TANULÓPÁLYÁK

A Joust mellett amatőrként leginkább a kezdőknek fenntartott pályák egyikén érdemes elindulni – ezeken általában Battle és Royal meccsek zajlanak. Bár az itt tomboló játékosok nem mindig vannak tisztában a szabályokkal, a párbajok után legalább hozzá tudunk szokni ahhoz az érzéshez, amikor minden irányból sugárnyalábokat kapunk a nyakunkba. Hacsak nem vagyunk egy kicsit rafináltabbak.

PISZKOS TRÜKKÖK

Rafináltság alatt az olyan kevésbé sportszerű manőverekre gondolok, mint a fedezékek mögött való óvatos rejtőzködés, a nem túl bátor osonás, majd a szégyenletes hátbatámadás – a biztonság kedvéért közvetlen közelről. Ezekkel a módszerekkel garantáltan nem leszünk játszótársaink kedvencei, ám a csalás vádja sem érhet, hiszen nem könnyű rikító neonpáncélban végiglopakodni a pályát.

MINDENT A CSAPATÉRT

Egyes játékmódokban azonban a cél egészen másként szentesíti az eszközt, és sunyi osonás helyett bátor önfeláldozásra lesz szükség, hogy csapatunk megtarthassa a támadás jogát. Természetesen nem kell azonnal kardba dőlni, de ha a meccs már csak néhány másodpercen múlik, inkább hagyjuk magunk mögött az emberkedő ellenfeleket, és rohanjunk fejvesztve bázist foglalni, vagy épp védeni.

JÁRATLAN ÚT

De bármi legyen is a célunk, szinte mindig jobb eséllyel jutunk oda, ha mellőzzük a fegyverállásokkal és gyorsító sínekkel ellátott központi útvonalakat. Ezek a speciális platformok ráadásul azért is csökkenthetik túlélési esélyeinket, mert legtöbbjükön nem lehet ugrani – ez pedig hatalmas érvágás egy olyan játékban, ahol a fürge mozgás és a gyors kitérés létfontosságú a sikerhez.

TELE A TÁR

De már az is elég, ha csak félig van tele. Bár bizonyos helyzetekben az ember önkéntelenül is kisüti mind a négy energiacellát egy arcába vetődő ellenfél láttán, igyekezzünk mindig legalább kétlövésnyi tartalékot hagyni a sugárvetőben. Sosem tudni, mikor csatlakozik egy nevető harmadik parázs párharcunkba, vagy épp mikor kell két jól irányzott lövéssel kivégezni egy kevésbé takarékos kollégát.

CSINÁLD MAGAD!

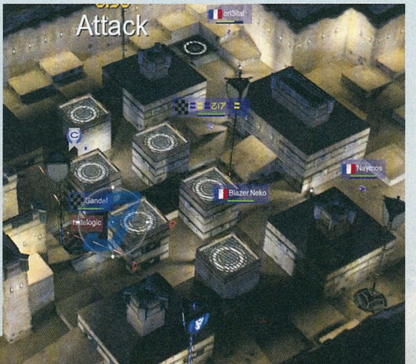
A ShootMania pályaszerkesztőjét nemcsak holmi humanitárius megfontolásból érdemes kipróbálni: a feszült meccsek között kifejezetten jó kikapcsolódást nyújthat egy saját csatatér komótos megalkotása. Az élményt csak fokozza, ha kész munkánkat felkapja a népes online közösség, arról nem is beszélve, hogy így a haverokat is hazai pályán tudjuk biztos kézzel földbe döngölni.

szabályainak köszönhető. Utóbbiak kapcsán az örvendetesen eredeti játékmódok is megérnek egy misét.

A legnépszerűbb formátumok ranglistáján a Joust szerepel az utolsó helyen. A régimódi név egy sajátos párharcot takar, melynek során a két „lovag" több pajzzsal, de erősen limitált munícióval feszül egymásnak a trükkösen felépített pályán, a fegyverek újratöltéséhez pedig az e célra kijelölt platformokért kell megküzdeni. A győzelemhez hétszer kell eltalálni az ellenfelet, ez azonban a feszített tempó és a fedezékek miatt korántsem egyszerű, így a viadalok hosszú percekig is elhúzódhatnak. A másik egyéni móka, a Royal keretei között már több tucatnyi kihívóval kerülhetünk szembe, végtelen lőszerrel, de csupán a szokásos két pajzzsal. A pörgős arénaharcot egy tornádó teszi még izgalmasabbá, melynek tölcsérje fokozatosan szűkül, és idővel a pálya közepére kényszeríti az utolsó túlélőket.

A csapatalapú játékmódok közül (ahogy neve is mutatja) a Battle az egyszerűbb: ennek során a két rögtönzött válogatott a pályán elszórt stratégiai pontok birtoklásáért küzd. Egy okos csavar azonban itt is feldobja az ütközetet, hiszen ha az adott csapat nem tud tizenöt másodpercen belül az egyik ilyen oszlop közelébe férkőzni, a támadás joga a riválisokra száll át. Ez a megoldás szintén gyorsabbá, de egyúttal taktikusabbá is teszi a csatákat, és az idővel való versengésben bizony a kamikazeakciók sem ritkák. Az Elite még ennél is eredetibb kihívást takar, bár ebben a két csapat mindig felváltva támad – de mindig csak egy emberrel. A támadónak ugyanakkor három élete és egy

Kicsit olyan ez a pálya, mintha egy nyolcadik kerületi lakótelep alapján készítették volna



ÉRTÉKELÉS

MAHMUD

GÉPIGÉNY

1,5 GHz-es processzor, 1 GB RAM, 256 MB, Pixel Shader 2.0, ill. Intel HD 2000 VGA, 2 GB HDD, internetkapcsolat

Futurisztikus köntösbe bújtatott visszatérés a többjátékos FPS-arénák gyökereihez, lecsupaszított, de mégis eredeti játékmenettel, pörgős és izgalmas csatákkal.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Eszelős tempójú harc és rengeteg kihívás, a szerkesztőeszközök miatt szinte végtelen szavatossággal.

KONTRA

Egy idő után céltalanná válhat, egyes játékmódokban hosszú a várakozás, középszerű látvány és zene.

78%

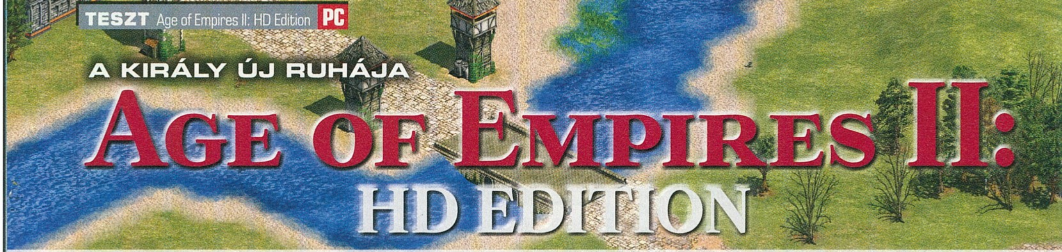
sokkal pontosabb lézerfegyvere van, míg a védők csak egy-egy pajzzsal és a szabványos sugárvetőkkel szállnak harcba.

A KÖZÖNSÉG SEGÍT

Bár a „gyári" játékmódok és pályák elég szórakoztatóak, idővel szükség lesz némi vérfrissítésre – szokásához híven pedig a Nadeo most is a felhasználók kezébe adta az ehhez szükséges eszközöket. A TrackManiával befutott franciák a roppant intuitív pályaszerkesztő mellett új játékmódok, fegyverek és skinek közösségi tervezését is támogatják, a kész művek pedig villámgyorsan közkinccsé tehetők a játék külön bejáratú online felületén, a Mania Planeten. Bár e sorok írásakor a ShootMania még csak két hete jelent meg, a szervereken máris nagy népszerűségnek örvend az Obstacle nevű őrület, melyben a lövöldözés helyett a gyorsaságon és a nyakatekert akadályokon való átjutáson van a hangsúly. A játékban tehát megvan az autós elődben rejlő potenciál, így élettartama is jó eséllyel meghaladhatja a rivális FPS-ekét.

IGAZI MÁNIA?

Mindazonáltal a ShootMania nagyszerű egyszerűségének megvan a maga hátulütője. Hacsak nem tartozunk a pályaépítők lelkes táborába, a mindennemű fejlődés, a megnyitható extrák és a manapság alapvető kitüntetések híján a ranglistákon való felkapaszkodás, valamint a győzelem öröme mellett nem érzünk majd más késztetést a játék folytatására. A rengeteg félprofi ellenféllel ráadásul elég nehéz felvenni a kesztyűt, így az első órákban még sikerélményre sem igazán számíthatunk, a szem- és fülkápráztató lövöldékhez szokott felhasználók kedvét pedig a kopottas grafika és a jellegtelen, ismétlődő zene is elveheti. Ha azonban fájó nosztalgiával gondolsz vissza azokra az időkre, amikor egy FPS-ben még a villámgyors reflexeken és a tényleges tudáson múlt a győzelem, a ShootManiában biztosan megtalálod a számításodat, és a mögötte álló kreatív közösségnek hála számtalan órányi szórakozást kaphatsz az árcédulára nyomott húsz euróért. A Nadeo játéka pörgős, izgalmas és sallangoktól mentes, lényegre törő egyszerűségével pedig napjaink tucat-shootereinek színtiszta antitézise. Az esélyek egyenlők, de csak a legjobbak érhetnek a csúcsra.



A KIRÁLY ÚJ RUHÁJA

AGE OF EMPIRES II: HD EDITION

[ÍRTA WILSON] A GAMES FOR WINDOWS LIVE NYUGDÍJAZÁSÁVAL A STEAM FELÉ FORDUL A MICROSOFT. AZ ÚJ IRÁNY ELSŐ MÉRFÖLDKÖVE A KULTIKUS AGE OF EMPIRES II FELÚJÍTÁSA LETT, AMELY MEGLEHETŐSEN DRÁGÁN, ÉS KIFEJEZETTEN PÓRIAS MÓDON TÉRT VISSZA 14 ÉVES, IGAZOLT TÁVOLLÉTÉRŐL.

Akkor érzi magát igazán öregnek az ember, ha gyerekkora egy kedvencével találja szembe magát, és belegondol, hogy hány év telt el annak megjelenése óta. Az újrakiadásokra, HD-változatokra és retró címekre szakosodott webshopok korában kevés aktuálisabb problémája lehet egy olyan aktív játékosnak, aki be meri vállalni a kellemes, pozitív emlékek lerombolásának veszélyét, és azt az esetleges extra pluszköltséget, amit egy ilyen új verzióért el szoktak kérni. Mert az Age of Empires bizony öreg, drága, és első ránézésre semmi sem indokolja a megvételét. Azt leszámítva persze, hogy egy fantasztikus játék.

Habár nem csiszoltak rajta annyit, mint reméltük, az AoE II HD ennek ellenére is napokra a monitor elé szögezett minket

PÉNZT ÉS ÉLETET

Nem egy, de két elefánt is van a szobában: az egyik az ár-, a másik a „HD" címke. Az előbbit nem lehet szépíteni, a 19 euró messzemenően eltúlzott egy olyan digitális kiadásért, ami valójában egy 1999-es játék icipicit átnevezett, de minimálisan kibővített változata. Hiába van ugyanis a címben a HD-toldalék, ez szinte semmit sem jelent. Oké, a felbontás tényleg stimmel, Full HD-ban, vagy ennél nagyobb, több monitoros módban is elfut az egykori Ensemble játéka, ennek viszont csupán két előnye van: az, hogy a képernyőre sokkal több egység kifér, illetve a támogatott operációs rendszerek listája már nem a Windows XP-vel, hanem a 8-cal végződik. Ennél többre viszont nem futotta. Se nem szebb, se nem jobb, a játék ugyanazokat a modelleket, textúrákat, elemeket és menürendszert használja, mint 14 évvel ezelőtt. Az emulátorokkal foglalkozó körök örök és megoldhatatlan vitája mindig arról szól, hogy mi a jobb: az, amit eredeti formájában, változtatás nélkül használunk, vagy az, amin ha kicsit is, de módosítunk? Ebből a szempontból nézve a „hádésítést" magára vállaló Hidden Path Entertaiment a konzervatív utat választotta, csupán a technikai dolgokat birizgálva (azokat se kifogástalanul), a tartalomhoz és a formához nem nyúlva.

KELL EGY SEBTAPASZ

Miért baj ez? Mert másfél évtized alatt azért sokat öregedett az Age of Empires II, és nem feltétlenül az előnyére. Amit akkor és ott el lehetett nézni neki, az ma már bizony kifejezetten idegesítő tud lenni. Ilyen a botrányosan rossz útvonalkeresés (az egységek A-ból B-be mindig a legkörülményesebb módon jutnak el), az automatikus felfedezés hiánya, vagy a limitált létszámú csapatok használata. A problémákat csak tetézi, hogy a kiadást követő első pár hétben a többjátékos rész gyakorlatilag teljesen használhatatlan volt: ha sikerült is elindítani egy online meccset, az játszhatatlanul laggolt, és általában teljesen szétesett. Ez a rész szerencsére folyamatos javítás alatt áll, minden más viszont a régi... minden sirámunk ellenére viszont ez mégsem akkora gond.

Hogy miért? Mert Az Age of Empires 2 még 14 év elteltével is minden idők egyik legjobb játéka, nemcsak a stílusában, de globálisan nézve is. Megvan benne az a tartalom és mélység, amit ma már valósággal keresni kell. Történelmi RTS-ből napjainkban szinte zéró jelenik meg, az online vadhajtást leszámítva az AoE és tulajdonképpeni utódja, a Rise of Nations-sorozat is határozatlan idejű vakációját tölti, így a HD-kiadás olyan, mint éhezőnek egy falat kenyér – különösen azért, mert az RTS-stílusát jelenleg többé-kevésbé csak a StarCraft, és az esetenkénti Command & Conquer fejezetek tartják életben.

A legmegdöbbentőbb talán az, hogy hiába a 14 év, a játékmeneten ezt alig érezni. Alapjai teljes egészében megegyeznek a modern utódokéval (persze ha pontosak akarunk lenni, akkor ez pont fordítva igaz), azzal a különbséggel, hogy itt kettőnél több nyersanyag van, és ezek beszerzése sokkal hangsúlyosabb

Nagyon szépen néz ki ez a pályarészlet, kár, hogy mindannyian tudjuk: a győzelemhez bizony le kell majd gyalulni szinte az egész környéket

ADATOK

KIADÓ
Microsoft

FEJLESZTŐ
Hidden Path Entertainment és Ensemble Studios

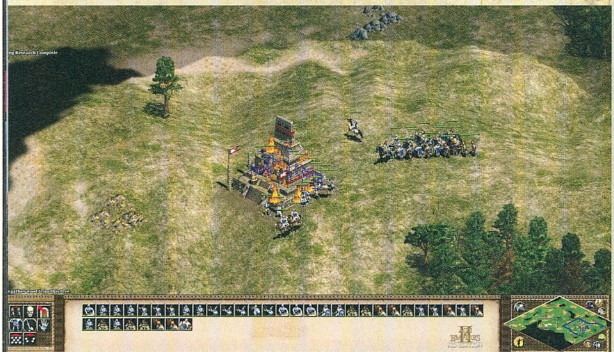
MŰFAJ
RTS

MULTI
van

INFO

A 2013. április 9-én megjelent Age of Empires II HD Edition kizárólag a Steam rendszerében vásárolható meg, méghozzá 19 euróért (tehát nagyjából 6000 forintért). A 2013-as változat ráadásul nemcsak az alapjátékot, de a hozzá tartozó kiegészítőt is tartalmazza.

Azért valljuk be, nem vall nagy stratégiai érzékre, ha valaki a semmi közepén, mindenféle védelem nélkül állít fel egy épületet, amit aztán az ellenfél mintegy ujjgyakorlatként lerombolhat...



BATEVÉLEMÉNY

BATE IS BELEVETETTE MAGÁT A KLASSZIKUS STRATÉGIA FELFEDEZÉSÉBE, LÁSSUK, Ő MIT GONDOL A JÁTÉKRÓL!

BATE A VISZONTLÁTÁS ÖRÖME

Kevés játék van, amivel annyi időt töltöttem tinédzserkoromban, mint az Age of Empires II. Imádtam minden részletét, és mikor kiderült, hogy érkezik egy HD-kiadás, igencsak izgatott lettem. Ugyan a fejlesztők nem vitték túlzásba a polírozást, így is fantasztikus élmény volt újra elmerülni ebben a klasszikusban, ráadásul úgy, hogy nem kellett semmit buherálni az operációs rendszerrel, hogy elinduljon. Tény, hogy nem olcsó mulatság a HD-verzió, de ha szeretted az eredetit, akkor még így is megéri beruházni rá.

AZ ÖT LEGJOBB MOD AZ AGE OF EMPIRES II-HÖZ

Az Age of Empires II már a HD változat előtt is a modderek egyik legnépszerűbb játszótere volt, de a Steam Workshop egyszerűségének és kiváló felületének hála már a HD-kiadás is dúskál a jobbnál jobb bővítményekben és kiegészítőkben. Mivel a kínálat a teszt megjelenéséig garantáltan a mostani többszörösére nő, ezért még a nagy roham előtt összeszedtük az általunk használt öt legjobb modot. Íme!

ULIO

Halott főhős, vérbosszú hajtotta történet: minden idők talán legepikusabb rajongói kampánya eredetileg 2002-ben jelent meg, de a HD-változat apropóján ismét a reflektorfénybe került. Ki ne merd hagyni!

MANU'S HD TEXTURES PACK

Elég nehéz elhinni, hogy nem volt pénzük vagy idejük a fejlesztőknek a textúrák lecserélésére, feljavítására. Szerencsére a rajongók vették a lapot, és már a kiadás napja óta elérhető ez a mod, ami egy kicsit szépít a játékon.

HQ MUSIC + AOC & AOK

Kísérteties és megmagyarázhatatlan módon az AoE II HD kizárólag a Conquerors zenéjét tartalmazza, megfeledkezve az Age of Kings kifejezetten kiváló zenei anyagáról. Ez a mod ezt a problémát hivatott orvosolni.

ORIGINAL RESOURCE ICONS

A HD-kiadás által választott erőforrásikonok nem feltétlenül egyértelműek, és messze nem néznek ki olyan jól, mint az eredeti játékban, így adja magát a csere – a kecske is jóllakik, és a káposzta egy része is megmarad.

GWYNDLEGARD

A gonosz boszorkány, Xapphira elrabolta a barátnődet, úgyhogy épp itt az ideje, hogy megöld a vénasszonyt, és lerombold az otthonát, na meg ha már ott jársz, akkor az egész várost is. Gigantikus térkép, hatalmas kampány!

szerephez jut, mint mondjuk a nyers harc. A fa/élelem/arany/kő négyes véges mennyiségben van jelen, így mind a munkások, mind a kitermelést segítő telepek folyamatos mozgásban vannak. A fellelhető természeti javak beszerzése egyszerű, és meglehetősen gyorsan ki lehet apasztani a raktárakat – a fejlesztések zöme az aranyat dézsmálja, az egységek pedig a fát és az élelmet. Változás ezen a téren csak az előállítható parasztok és katonák számában történt, a felső korlát több százas (700+) szintre emelkedett, mert most már nincs olyan PC, ami ne bírná megmozgatni ezt a temérdek embert.

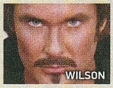
TÁMADNAK A HUNOK

Az előállítható egységek száma azért is pozitívum, mert így sokkal grandiózusabbak a csaták, ami a történelmi korokra építő kampány esetében csak és kizárólag pozitívum lehet. A HD-kiadás legvonzóbb része pont a tartalmi oldalban keresendő: nemcsak az eredeti játékot fogalja magába, de annak kiváló kiegészítőjét is, így kilenc hadvezér és kilenc korszak elevenedik meg számunkra. Mivel minden küldetés minimum harmincperces, ezért 30-40 órát emészt fel már maga a végigjátszás is, és akkor még ott vannak a randomizált, egyszeri küzdelmek, illetve a végtelen szavatosságú multiplayer mód.

Habár az irányítható népek egységei (az épületeket leszámítva) mindig ugyanúgy néznek ki, de a tulajdonságaik, speciális katonáik közti különbség még ennyi év távlatából is hihetetlenül élvezetes, kellően változatos palettát jelent. A szinte végtelen mennyiségben ontható hun katonák, a talpig páncélba bújtatott japán szamurájok, a szandálban császkáló rómaiak más és más stratégia használatát és elsajátítását követelik meg, így az újoncok számára a kiismerésük ugyanolyan izgalmas lesz, mint azoknak, akik régi ismerősként térnek vissza az AoE II világába.

Az Age of Empires tipikusan az a játék, ahol nemcsak az ellenség feletti totális győzelem okoz örömet, de az is, ahogy a rendelkezésünkre álló erőforrásokból szép lassan felépítünk egy egész birodalmat

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

1,2 GHZ CPU, 1 GB RAM, DirectX 9.0 kompatibilis VGA, 2 GB HDD

Az Age of Empires II még ennyi év elteltével is a stratégiai stílus egyik csúcspontja, de a HD-kiadás szinte minden szempontból csalódás lett. Ennek ellenére mindenkinek meg kell vennie!

GRAFIKA: **50%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Mivel a kiegészítőt is tartalmazza, a multit a Steam hajtja, modokból pedig több száz van, ezért évekre elegendő szórakozást biztosít.

KONTRA

Semmit sem javult vagy szépült, ráadásul elég drága is.

75%

Ez a tartalom már önmagában is lenyűgöző, de igazán akkor tud ledönteni minket a lábunkól, ha számításba vesszük a Steam Workshop-támogatást is. A Skyrimet és a Civilizationt a sztratoszféráig fellövő extra minden idők legkönnyebben használható modrendszerét jelenti. A rajongók által feltöltött, teljesen ingyenes bővítményeket nem kell kézzel telepítgetni, konfigurációs fájlokkal működésre bírni, mert a nagy, zöld „feliratkozom" gomb megnyomásával maguktól, automatikus folyamatként kerülnek bele a játékba. A kínálat már a kiadás pillanatában több tucat tételt tartalmazott, mostanra pedig már százhoz közelít az elérhető bővítmények száma. Mit tartalmazhat egy mod? Gyakorlatilag bármit, kezdve az alapjáték ikonjaival az eredeti kampány zenéjén, illetve a HD-felbontás figyelembevételével elkészített textúracsomagokon át egészen az egyedi, rajongói kampányokig.

MALTER KELLENE MÉG

Igazi jövőre, a nosztalgiahullámon túli életre a Workshop oldalán, illetve a multiplayer módban találhat a játék. Az achievementek zöme is az online módhoz kötődik, és látva azt, hogy még az első, dobozos kiadással is milyen sokan játszanak, szinte adja magát, hogy az Age of Empires II népszerűsége a Steam-támogatással robbanásszerűen megnő. Amikorra teljesen stabil lesz az egyelőre foghíjas netkód, talán még a régi bajnokságok is feltámadhatnak, mert ha valami, hát az Age of Empires tényleg akkor a legfantasztikusabb, ha több ember esik benne egymásnak.

Azt azonban nem lehet szó nélkül hagyni, hogy a HD-kiadás mennyire sok ziccert hagy ki. Illett volna belenyúlni kicsit a motorba, esetleg átgyúrni a textúrákat (nem feltétlenül a rajongókra hagyni a feladatot), vagy legalább az útvonalkeresés működhetne rendesen. 14 év elég időnek tűnik az alapvető problémák helyrepofozásához, és akkor talán annak a HD-jelzőnek is lenne alapja, és a 19 eurót sem keserű szájízzel fizetné ki az, aki ráveszi magát a vásárlásra. Végezetül pedig már csak egy kívánság maradt: kérünk egy negyedik epizódot!

TÖRTÉNELEMÓRA MÁSKÉPP

EVOLAND

[ÍRTA WILSON] **Egy ötlet, 24 órás fejlesztési idő: újabb kiváló indie játékot termelt ki a Ludum Dare verseny, ezúttal a konzolos szerepjátékok fejlődését mutatva be, kifejezetten egyedi és humoros formában.**

Az első Ludum Dare 2002-ben került megrendezésre, maga az ötlet pedig Geoff Howland fejéből pattant ki. A résztvevők feladata nem éppen egyszerű, hiszen alig 48 óra leforgása alatt, a semmiből kell felépíteniük egy játékot, egy előre meghatározott témát használva. Az esemény népszerűségét mutatja, hogy 2010 óta folyamatosan nő a résztvevők száma, a legutóbbi, tavaly decemberi versenyre már 1328 pályamű érkezett be. 2012-ben, az evolúció témájában az ncanassee fémjelezte Evoland nyert, ami ugyan már akkor is tartalmazta tesztalanyunk minden fontosabb momentumát, de teljes értékű játékká csak mostanra vált, miután egy kisebb csapatot és egy kiadót is maga mögé tudott állítani. És milyen jól jártunk vele!

IRÁNYÍTOTT FEJLŐDÉS

Fontos azonban már jó előre leszögezni, hogy az Evoland semmiképp sem említhető egy lapon napjaink szerepjátékaival – sokkal inkább egy interaktív, humorral átitatott történelemlecke ez, mintsem tényleges videojáték. Valami ilyesmivel próbálkozott a Retro City Rampage is, azzal a különbséggel, hogy ott masszív tartalom is volt a város mögött, de monotonitása miatt csak fél óráig volt élvezetes.

Az Evoland mázlija az, hogy alig négyórás, így még azelőtt véget ér, hogy unalmassá válna, pont akkor lógatva be a stáblistát, mikor már kezd kissé sok lenni a harcokból. Addig viszont csodás – de csak annak, aki érti. Ez a program ugyanis nem a nyugati, hanem a japán szerepjátékok fejlődését hivatott bemutatni, így aki nem a kilencvenes években nőtt fel, vagy teljesen kimaradt a korai konzolozásból, az nem fog sokat megérteni abból, miről is van szó.

Még szerencse, hogy kezdetben nincs is mit megérteni: az Evoland egy Game Boy-os cím szintjén indul, hogy szó szerint elemekből építse fel magát. Előbb az irányítást, a mozgást, a zenét, majd a scrollozást „találja fel", a továbbiakat pedig ládák felnyitásával adagolja. A 8-bites tálalás előbb 16-bitesbe, majd 3D-be fordul át, szó szerint a játékos szeme előtt. A váltások hihetetlenül látványosak és hangulatosak, és tökéletesen bemutatják azt, mekkora ugrást is jelentett a NES, a SNES és a Nintendo 64 megjelenése a korábbi generációkhoz képest.

Játéknak ugyan közel sem tökéletes, de a meglehetősen mókás „történelemóra" miatt mégis érdemes belevágni

REND A LELKE

Az irányított fejlődés, az evolúciós lépcsőfokok bejárása természetesen nemcsak a külcsínt, de magát a játékmenetet is érinti, amely a korai Zelda epizódokat idéző módon előbb felülnézetből, egyetlen élettel tálalja a felfedezést és a harcokat, majd később egyfajta izometrikus kameraállásra vált át, kitágítva mind a látóteret, mind az elérhető lehetőségek számát. Minden fejlesztés itt-ott megtalálható ládákból emelhető ki, pont, mintha kincset keresne az ember, csak a pályák itt alig pár méteresek, egyszerű, lineáris folyosókból állnak, és kizárólag azt a célt szolgálják, hogy minél gyorsabban haladjon előre a „történet". Az idézőjel használata azért is indokolt, mert itt is egyértelműen a humoron van a hangsúly: van egy ősi gonosz, egy kétfős, világmegmentő csapat, és persze akadnak fordulatok.

Ez utóbbiak közül viszont egyik sem eredeti, pont a klasszikus játékok előtti főhajtás miatt. Van itt minden, amit csak el lehet képzelni: Final Fantasy-s drámai halál és kártyajáték, zeldás katakombamustra, sőt, még diablós hack 'n' slash jelenetekből is akad pár. A csúcs egyértelműen a Final Fantasy 8 korszak, ahol bevezetésre kerülnek a töltőképernyők, amiket az egyik árusnál megvásárolható és persze méregdrága DVD-lejátszóval lehet felgyorsítani, pont úgy, ahogy a PS2 korszak eljövetele is elhozta ezt a funkciót.

A játékidő nagy részét azért a harc teszi ki, amely úgy egy óráig tudja fenntartani az érdeklődést – körülbelül ekkorra éri el a játék azt a körökre osztott, úgynevezett ATB rendszert, mint amit már a Final Fantasy is használ a kilencvenes évek óta. Viszont nem a harc működésével, sokkal inkább az ellenfelekkel van a baj: háromnégy fajtánál nincs belőlük több, kihívást egyik sem jelent, egy perc alatt egy egész csapatnyi is leverhető belőlük, csakhogy a küzdelmek végtelen mennyiségben és véletlenszerűen jönnek elő a világtérképen kolbászolva, ami rövid időn belül idegesítővé, néha akár frusztrálóvá is válhat.

Pedig egyáltalán nem rossz az Evoland, sőt, ebben a formában gyakorlatilag bármelyik játékstílust érdemes lenne feldolgozni, mert sokkal látványosabb és izgalmasabb módja a történelemórának, mint mondjuk cikkek olvasása, vagy a YouTube videomontázsok bámulása. Játéknak természetesen nem túlságosan jó, annak ellenére sem, hogy minden porcikáján érezni azt a szeretetet és odaadást, amit belepumpáltak. Viszont legalább olcsó, gyorsan vége van, és egy másodpercig sem akar több lenni, mint ami: egy jól felépített vicc, gyenge csattanóval.

ADATOK

KIADÓ
Shiro Games

FEJLESZTŐ
Shiro Games

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

P4 1,7 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB VGA, 100 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Az Evoland hangulatos bemutatója a japán szerepjáték stílus fejlődésének, de félő, hogy kevés olyan PC-s játékos van itthon, aki érteni és értékelni tudja ezt az alkotást.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Kiválóan ragadja meg a legjobb és legkönnyebben felismerhető elemeket a kilencvenes évek JRPG-iből.

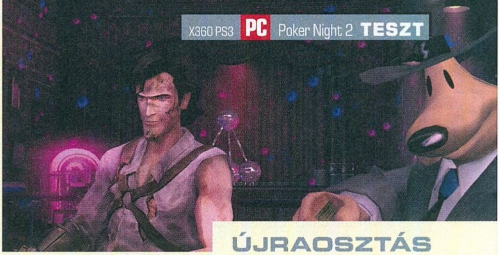
KONTRA

A harcokból túlságosan sok van, és mivel nincs bennük semmi kihívás, egy idő után igen unalmasak lesznek.

70%

Bár harc bőven akad a játékban, az biztos, hogy nem emiatt fogjuk megszeretni az Evolandet

A játék grafikája nemcsak aranyos, de fantasztikus is, ahogy folyamatosan fejlődik



ÚJRAOSZTÁS

Poker Night 2

[ÍRTA KREDENC] ÜGYES SRÁCOK DOLGOZNAK A TELLTALE GAMESNÉL: FOGTAK EGY JÓL BEVÁLT RECEPTET ÉS ÚJRAFŐZTÉK, PÁR ALKOTÓELEM KICSERÉLÉSÉVEL. PERSZE AMI EGYSZER BEVÁLT, AZON TÉNYLEG FÖLÖSLEGES VÁLTOZTATNI, MÁRPEDIG ISMERT JÁTÉKFIGURÁKKAL PÓKEREZNI MÉG MINDIG JÓ MÓKA.

Ritkán kerül a piacra pókeres videojáték annak ellenére, hogy maga a kártyajáték egyre népszerűbb a nagyvilágban. Ennek persze érthető oka van: meglehetősen statikus dologról van szó, nem sok látványelemet lehet bedobni – nem csoda, hogy a boldog békeidőkben leginkább vetkőzős pókerek jelentek meg, manapság pedig az online versengések hódítanak, mivel mindkét esetben van valami plusz, ami eladja az amúgy nem túl látványos terméket. Épp ezért volt meglepő, amikor 2010 végén a Telltale Games srácai egy ilyen címmel jelentkeztek – az ő fejükből ugyanis egy egészen frappáns ötlet pattant ki: ültessük le egy asztalhoz a játékipar ismert karaktereit ellenfélként, csomagoljuk mindezt rajzfilmes stílusba, pácoljuk az egészet humorba, és jutalmazzuk extra cuccokkal a játékost. A recept működött: a Sam & Max széria imádni valóan idióta vérnyula, Sam, a Home Star Runner szintén nem százas erős embere, Strong Bad, a Penny Arcade szerepjáték- és Harry Potter-rajongója, Tycho, valamint a Team Fortress 2 fegyvermániás melákja nagyszerű szórakozást biztosítottak (legalábbis addig, míg nem hallottad az összes poént), a körítés is rendben volt, a megnyerhető TF2-cuccok pedig már csak a habot jelentették a tortára. Mindezekkel együtt azért a játék nem kavart akkora port, ám a játékosok a hibái ellenére is szerették, így csak remélni tudtuk, hogy a Telltale egyszer ismét megtölti élettel az Inventory klub kártyabarlangját – és lőn!

Habár egy idő után durván önismétlővé válik, azért még így is bőven megéri azt az 5 eurót, amit a Steamen kérnek érte

ÁLOMCSAPAT

Azt hozzá kell tennem a visszatérő játékosok számára, hogy első blikkre a Poker Night második felvonása nem sokban különbözik az előzőtől – az ördög persze a részletekben rejlik. Házigazdánk továbbra is Reginald Van Winslow, a Screaming Narwhal kapitánya a Monkey Island szériából, ám immár nem ő az osztó, ezt a szerepet ugyanis felvállalta a Portal-széria ikonikus mesterséges intelligenciája, GlaDOS, „akinek" szerepeltetése mindenképpen hatalmas éca. És természetesen újak az ellenfelek is: az állati nyomozópáros „kutyábbik fele", Max, a kultikus horrorsorozat, az idén rebootot kapott Gonosz halottak (Evil Dead) főhőse, Ash Williams, a nálunk talán kevésbé ismert The Venture Bros. brutális testőre, Brock Samson, no és a Borderlands kétségkívül legnagyobb arca, Claptrap. A Gearbox egyébként nemcsak őt adta kölcsön: a bárpult mögött Moxxi unatkozik, a kiesett játékosokat pedig a sorozat „címlaphőse", Steve, a psycho tereli el az asztaltól.

Ez az összeállítás pedig ismét működik, eszméletlen poénok repkednek, amelyek megértéséhez persze egyrészt nem árt ismerni a felsorolt műveket, másrészt érteni a játék nyelvét. Igaz, az előzőleg zárójelesen említett probléma itt is jelentkezik: előbb-utóbb minden mondat elhangzik, és miután ezeket átlépni sem lehet, pöttyet unalmas huszonharmadszor is hallani ugyanazt a beszólást – ez főleg GlaDOS egyébként remek alázgatásai és a játékosok megjegyzései esetében jön el sajnos túlságosan korán. Ezen a téren nagy baklövésnek tartom, hogy a Telltale szakijai kivágták az opciók közül az előző részben még megtalálható lehetőséget, amellyel partnereink beszélőkéjét lehetett szabályozni, így később jött el az „ezt már hallottam" életérzés, és nem kellett hosszú perceket malmozni csak azért, hogy valaki végigmondjon egy monológot.

Szerencsére a fejlesztők kicsit ellensúlyozták mindezt azzal, hogy immár a grafikai körítés sem statikus. Folyamatosan kapsz ugyanis tokeneket, amelyekből a társasághoz kapcsolódó öt sorozat miliőjét tükröző zsetonkészletet, paklit és asztalborítást oldhatsz fel. Ha pedig ezeket bekapcsolod, az adott téma a környezetben is megjelenik, így a háttérben Moxxi bárjának színpada vagy épp Samék irodája tűnik fel, ráadásul a hozzá passzoló szűrőkkel, elemekkel, effektekkel, ami remekül fokozza az amúgy is eléggé rendben lévő hangulatot.

A GYŐZTES MINDET VISZ

Az előző etaphoz hasonló a jutalomrendszer is, bár itt is történtek remek újítások. Miután sikerült egy több lépésből álló feltételsort teljesítened, egy-egy ellenfél felajánl egy személyes tárgyat, amelyet hazavihetsz, ha megnyered az adott meccset. És ha ez megtörténik, jön a bónusz: a már bevált TF2 cuccok mellé a Borderlandsben beváltható skineket és fejeket kapunk – és hát azért nagyon érdemes hajtani, hogy Gaige vérnyúlnak öltözve irtsa Pandora rosszfiúit...

Persze mire begyűjtöd az összes ajándékot, már a hócipőd is tele lesz az unalomig ismételt, ezerszer hallott/látott poénokkal, és nem sok motivációd marad arra, hogy újra leülj az asztalhoz (még úgy sem, hogy ezúttal a Texas Hold 'em mellett Omaha szabályrendszerben is kipróbálhatod magad, hiszen ez nagyon nem változtat a lényegen). Addig viszont garantált a szórakozás, és végül is ezért a pár órányi mókáért nem olyan nagy ár az az öt euró.

ADATOK

KIADÓ
Telltale Games

FEJLESZTŐ
Telltale Games

MŰFAJ
pókerjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 3 GB RAM, 512 MB SM3 VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Kedvelt figurákkal pókerezni még mindig jó dolog, még akkor is, ha egy régi recept újrafőzéséről van szó. Ám lássuk be: ebben a témában ennyi van, és végül is a Telltale kihozta belőle a maximumot, a játék ára pedig igazodik ehhez.

GRAFIKA:	**85%**
HANG:	**85%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**70%**

PRO

Kiválóan összeválogatott csapat (GlaDOS-ért külön pacsi!), kellemes körítés, remek extrák és bónuszok, jó poénok...

KONTRA

...amik először ütnek, ötödször unalmassá válnak, huszadszor pedig idegesítővé, és ezzel egyenes arányban csökken a lelkesedésed és érdeklődésed a játék iránt.

75%

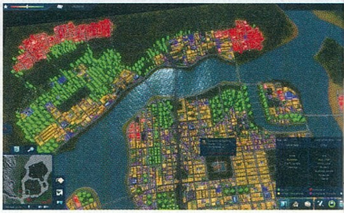
Csak egy sima párunk van, meg pár magas lap. Itt bizony muszáj lesz blöffölni, ha nyerni akarunk!

Csúnyán kikaptál és még GlaDOS is beszól neked? Fogadjunk, hogy nem ilyennek tervezted az estét...

ORGANIZÁLJON!

CITIES IN MOTION 2

[ÍRTA KREDENC] A CIM ELSŐ RÉSZE HIÁNYPÓTLÓ ALKOTÁS VOLT, ÁM SZÁMOS GYEREKBETEGSÉGGEL KÜZDÖTT, ÍGY AZ ÚJ RÉSSZEL KAPCSOLATBAN AZ VOLT A LEGFŐBB KÉRDÉS, HOGY A FINN FEJLESZTŐCSAPAT ÉS A SVÉD KIADÓ TANULT-E A HIBÁKBÓL. NOS, A VÁLASZ NEM EGYSZERŰ...



Nincs nagy nyüzsgés a közlekedési/gazdasági szimulátorok/stratégiák mezőnyében, ami elsősorban persze a műfaj meglehetősen beszűkült rajongótáborának tudható be – épp ezért volt bátor döntés a Paradox részéről, hogy felkarolta a finn Colossal Orders Cities in Motion című játékát két évvel ezelőtt. A jószág meglehetősen Janus-arcú volt: egyáltalán nem rossz próbálkozás egy kezdő csapattól, ám elég sok tervezési hiba sújtotta szegényt, így aztán örömünk nem lehetett teljes. Miután azonban józserivel egyedül képviselte a zsánert, mégiscsak kelendőnek bizonyult, amit a kiadó egész DLC-cunamival hálált meg (pont egy tucatnyi tartalom jelent meg hozzá), és bizalmat szavazott a folytatásnak is. Persze elég egyértelmű volt, hogy hol kell belenyúlni a projektbe – hogy aztán ez mennyire sikerült a lelkes skandinávoknak, arra itt ez a két oldal.

LÉPTÉKVÁLTÁS

Az előző etap ismerőinek az első percek a döbbenet percei lesznek. A Cities in Motion 2 ugyanis olyan, mintha a SimCity 2000 után a Maxis egyből az idei, ötödik felvonást készítette volna el, kihagyva pár évtizedet és generációt. Nyoma sincs az apró terepasztalnak és makettvárosnak – szinte az űrből tekintünk le egy hatalmas metropoliszra, hogy aztán az egérgörgőt megforgatva bezoomoljunk az utcaszintre. A CiM2 egy-egy városa akkora, mint a fentebb emlegetett modern SimCity egy teljes régiója, ami durva fricska az EA orra alá. Bevallom, kicsit meg is ijedtem ekkora méretek láttán, hiszen ugyanaz az érzés kerített hatalmába, mint egy-egy nyílt világú szerepjáték elején: elveszettnek érzi magát az ember a temérdek lehetőség tengerében, és nyomja a feladat, a felelősség súlya a vállát. Mert hát az alapok változatlanok, mint ahogy maga a kihívás is: a nulláról kell létrehoznunk, megteremtenünk egy világváros tömegközlekedési hálózatát.

A CIM2 – elődjéhez hasonlóan – nem adja könnyen magát, de ha egyszer beletanulsz, utána már nehéz lesz abbahagyni

Ráadásul immár ez a város egyáltalán nem statikus: él, lélegzik, és kezünk nyomán változik, reagálva döntéseinkre. Éjszakák és nappalok váltják egymást, üzletek, irodaházak nőnek ki a földből az általunk megteremtett gócpontok közelében, új lakók költöznek a frissen felhúzott bérházakba.

A szimuláció olyannyira reális, hogy most már nemcsak annyiból áll egy közlekedési viszonylat létrehozása, hogy lepakolsz pár megállót, összekötöd őket és hátradőlsz. Immár depókat is kell építened, és ez az első kihívás, hiszen a viszonylag kevés járművet befogadni képes építmények helyét alaposan át kell gondolnod, ha nem akarod, hogy minden egyes utcasarkon egy-egy buszgarázs vagy villamosremiz csúnyáskodjon. De hát a CiM, hűen a műfajhoz, soha nem az adrenalinfüggők játéka volt – illetve van itt adrenalinfüggés, csak másként. Mert nyilván abban is van izgalom, hogy a félórás képernyőbámulás és magadban motyogás végén létrehozott 1-es számú buszjárat beváltja-e a hozzá fűzött reményeket, megfelelő ütemben és minőségben szállítva az utasokat és juttatva el őket céljaikhoz. Ha igen, az az „istenszimulátorok" Buddha-mosolyát rajzolja ki az arcodra. Ha nem, jöhet a statisztikák, grafikonok és kimutatások bogarászása (van belőlük bőséggel), a drága utazóközönség megszondázása (mert igen, minden egyes polgárt „megkérdezhetsz", honnan hová tart és mi a véleménye az igénybe vett szolgáltatásról), aztán az újratervezés, rombolás-építés. A korábbi részben megismert, jól bevált eszközkészlet is ennek megfelelően bővült ki: lehetőség van a menetrend átszabására, beállítva az első és utolsó villamos, troli indulásának idejét, a hétközi és hétvégi ütemezést, és a járművek indulása közti intervallumot. Szintén adott a közlekedési zónák kialakításának lehetősége, amivel például távolsági járatokat hozhatsz létre, sőt mi több: kedvedre átszabhatod az úthálózatot is, egy új aszfaltösvénnyel megoldva a „legrövidebb út az egyenes" problémakörét. A feladat tehát, mint látható, és mint megszokhattuk, nem egyszerű, a játék sok türelmet és szabadidőt igényel, sőt, nem kevés elhivatottságot is.

PROBLÉMAKEZELÉS

Hozzá kell tennem, hogy azért a fejlesztők sem könnyítik meg a botcsinálta BKV-vezér

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Colossal Orders

MŰFAJ
közlekedési szimulátor/stratégia

MULTI
van

INFO

A Cities in Motion 2 hazánkban Modern City Public Transport Simulator 2 címen került kereskedelmi forgalomba, tehát ezzel a névvel keressétek a boltokban. Ára meglehetősen kedvező, mindössze 3.990 Ft.

Ha feltett szándékod, hogy valamikor csatlakozol a BKK vagy a BKV kötelékéhez, akkor az ilyen táblázatokat első pillantásra át kell látnod!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

NE HABOZZ, HOMOKOZZ!

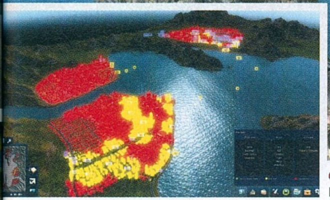
Akárcsak az új SimCityben, a CiM2-ben is alapvető fontosságú a Sandbox mód. Itt ugyanis (főleg az „Unlimited money" opció bekapcsolása után) szabadon garázdálkodhatsz, így kipróbálhatod az egyes játékelemeket, például a trükkös villamoshálózat, illetve a meglehetősen bonyolult metró implementálását, vagy épp a vízibuszok kikötőjének telepítését és annak bekapcsolását a városi vérkeringésbe.

TERVEZÉS VAGY TUTI CSŐD

Nem lehet eléggé kihangsúlyozni: a játék első fél óráját töltsd el azzal, hogy szünetet elrendelve átnézed a várost, és megtervezed a viszonylatokat. Igaz, hogy a szűrők nem sokat segítenek, de azért jó támpontokat jelentenek arra, hogy megtaláld a gócpontokat, amiket össze kell kötnöd, például az iskolákat, üzemeket, üzleteket, szórakozó- és pihenőhelyeket, vagy a turistalátványosságokat.

GAZDÁLKODJ OKOSAN!

Ha már eldöntötted, honnan hová viszed az utasokat és mivel, a következő lépés a depó és a megállók lehelyezése, aminél szintén kell némi terepszemle. Figyelj oda arra, hogy vannak egyirányú utcák, ügyelj a megfelelő menetirányra, és azt se feledd el, hogy te magad is építhetsz utakat, így megteremtheted az ideális, legrövidebb útvonalakat a járataid számára.



Kicsinek érezted a várost a vadonatúj SimCityben? Akkor azt itteni méreteket imádni fogod!

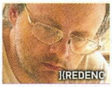
életét. Sajnos a különféle szűrők épp annyira kevéssé használhatók, mint az első részben – ezt főleg az új SimCity eszközkészlete láttán nehéz tolerálni. Maga az interfész is meglehetősen átgondolatlan, alapos betanulást igényel, és a szükségesnél kb. tízszer több egérkattintással tudsz csak boldogulni, ami azért lerontja a játékélményt. Ebben az oktatófejezet sem teljes értékű partner, mert bár bemutatja az alapvető funkciókat, meglepően hamar magadra hagy, így érdemes a kampány indítása előtt Sandbox módban garázdálkodni, hogy belerázódj a dolgokba. Azt is meg kell jegyeznem, hogy a játék tömérdek buggal jelent meg – nagy szerencséje a svéd/finn vegyes válogatottnak, hogy anyagtorlódás miatt a mostani számra maradt ez a teszt, ugyanis a megjelenés óta a Colossal Order szakijai dicséretes módon folyamatosan dolgoznak a bogarak eltaposásán. Hogy mást ne mondjak, az alapverzióból nemes egyszerűséggel kimaradt az „edge scrolling" nevű, amúgy évtizedes fenomén, ami azóta bekerült az opciók közé, de számos más kisebb-nagyobb problémát is orvosoltak, ami miatt gyakorlatilag ezen írás első verzióját kukázom kellett, de ez legyen a legnagyobb bajunk, a Paradoxtól pedig már úgyis megszoktuk, hogy bétaállapotban dobja piacra az általa ügykezelt termékeket...

Ám ha megtanulsz együtt élni és lélegezni a játékkal, nem nehéz a rabjává válni. A kampány például egyre nehezebb kihívások elé állít, amelyekhez véletlenszerű megbízások is társulnak, és bár a paletta nem túl változatos, az öt hatalmas városban rád váró egy tucatnyi feladatsorral pár hétighónapig bőven el lehet szöszölni. Ahogy említettem, „homokozót" is kapunk, sőt, akár egyéni szabályrendszert is összeállíthatsz, így teljesen a saját tempódra, játékstílusodra szabhatod a játékot, a kreatívok pedig saját várost is építhetnek maguknak (játszi könnyedséggel), mi több, ehhez önálló küldetéssort is szerkeszthetnek, így aztán a rajongók komplett DLC-ket kreálhatnak és oszthatnak meg egymással.

Ha pedig ez is kevés lenne, jöhet a... dobpergés: multi! Igen, az előző rész legnagyobb szépséghibáját is eltüntették a derék finnek, ráadásul itt sem aprózták el a dolgot, hiszen kompetitív és kooperatív mód egyaránt vár ránk. Mondjuk ez sem tökéletes, de kezdésnek megteszi, és ne legyünk telhetetlenek, elhappolni az utasokat egy haver elől még mindig jó móka, akárcsak közösen felépíteni egy közlekedési gigavállalatot.

Egy dolgot már mindenkinek megtanított a budapesti tömegközlekedés: stadion mellé csak olyan közlekedést telepíts, aminél nem gond, ha a szurkolók néha előre nem kalkulált amortizációt végeznek

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

2.0 GHz kétmagos CPU, 3 GB RAM, 512 MB SM4 DX10 VGA, 780 MB HDD

Ha meg akarod tudni, mekkora feladat egy Budapest méretű város közlekedésének megszervezése, ennél alkalmasabb eszközt nem találsz. Gyors sikerélményre, pörgős játékra ne számíts, észrevétlen hajnalhasadásra viszont van esély.

GRAFIKA: **89%**
HANG: **84%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **74%**

PRO

Hatalmas, élő játszótér kampánnyal, homokozóval, multival és editorral, amely komolyan veszi a „közlekedési szimuláció" fogalmát.

KONTRA

Az interfész és a szűrők átgondolatlansága, rossz ergonómiája, plusz a hosszú tanulási fázis továbbra is a játékélmény fő ellensége.

75%

SIKERDÍJ

A teszt elején feltett kérdésre, nevezetesen, hogy mennyire is sikerült tanulni az előző rész hibáiból és túllépni azokon, nehéz a válasz. A CiM továbbra is Janus-arcú, ahogy az első bekezdésben lefektettem. Kétségtelen tény, hogy a készítők hatalmas munkát végeztek, döbbenetes a léptékváltás a két epizód között, és ez mindenképp dicsérendő, legyen szó a látványról, az új funkciókról, vagy akár a multiról. Ugyanakkor még mindig nehezen szelídíthető a jószág, elsősorban a rossz ergonómiájú interfész és a nem túl informatív szűrők miatt, de azért a szimulációban is vannak apróbb hiátusok, amiken persze még lehet javítani. Azt meg csak mellékesen jegyzem meg, hogy az egyes járműkategóriákban elég kicsi a választék – a menüből viszont elérhető az online bolt, ahol 99 eurócentért vásárolhatunk az alapcsomagban lévőknél lényegesen jobb modelleket...

Azt azonban továbbra sem szabad elfelejteni, hogy ez egy rétegjáték, így ekként is kell értékelni. A műfaj sok szabadidőt és türelmet igényel, ám nincs annál nagyszerűbb érzés, mikor a hosszú órák tervezése és építgetése után életre kel és mozgásba lendül a város. Ezek azok a momentumok, amikor sok mindent megbocsátasz a fejlesztőknek, és amikor a mogorva kritikus szíve is meglágyul kissé...

NE ESS TÚLZÁSOKBA!

Fontos, hogy a vonalak „emberi léptékűek" legyenek. Nem kell például az összes iskolát és lakótelepet felfűzni egyetlen vonalra, mert egyrészt a hosszú menetidő miatt nem lesznek elégedettek az utasok, másrészt a járművek is hamarabb leamortizálódnak, hiszen keveset „pihennek" a depókban. Alakíts ki csomópontokat, ahol több járat találkozik, és a nép át tud szállni a megfelelő viszonylatra.

A „TITKOS" ÉPÜLETFEJLESZTÉS

Bár a játék jól titkolja, lehetséges a különféle épületeket, például egy kisebb buszdepót nagyobbra fejleszteni. Amikor úgy érzed, kinőtted a régi infrastruktúrát, vásárold meg a „nagy testvért", és az új objektumot egyszerűen helyezd a régi fölé. A kurzorhoz ragadt építmény zöldre vált, és megjelenik az „Upgrading cost" felirat a bekerülési költséggel. Kattints, és máris kész a fejlesztés.

A VILLAMOS A BARÁTOD!

Érdemes a nagyobb városrészeket villamossal összekötni, főleg azért is, mert a többsávos sugárutak középső betoncsíkjára is telepíthetsz síneket. Így a közúti forgalmat nem tartják fel a szerelvények, saját pályán közlekedhetnek, és mivel nagy a hatósugaruk, kevés megállóval nagyon sok utast „szétszórhatsz" a városban. A villamoshálózat építésének mikéntjét viszont gyakorold be sandbox módban!

HASZNÁLD A MENETRENDET!

Amikor létrehozol egy új viszonylatot, a játék kiírja, hogy hány járműre van szükséged ennek kiszolgálásához, ám ez a szám az alapértelmezett két óránkénti indulással számol. Hasznos ezért a menetrendben az intervallumot megnövelni mondjuk egy órával, így kevesebb masinát kell vásárolnod, és később, ha az utasszám indokolttá teszi, sűrítheted a járatokat és fejlesztheted a garázst.

TÁMAD A FALKA

SANG-FROID: Tales of Werewolves

[ÍRTA MAHMUD] **Az utóbbi évek hollywoodi lejáratókampánya miatt a vérfarkasok egykor rettegett nemzetsége sajnos erősen veszélyeztetett fajjá vált – néhány lelkes fejlesztőnek hála azonban mégsem mondhatjuk, hogy az éjszaka csúcsragadozóinak végleg bealkonyult.**

Még akkor sem, ha az Artifice Studio játékában történetesen nem etetni és simogatni, hanem irtani kell a romantikus ponyvánál jobb sorsra érdemes vérfarkasokat. A pár fős kanadai csapat ugyanakkor nem ragadt le az egyszerű hack 'n' slash alapoknál, és tower defense-, illetve RPG-elemekkel bonyolította a játékmenetet, így nem csoda, hogy projektjük elnyerte a steames közönség bizalmát. Ám Zöld Út-támogatás ide vagy oda, a franciásan csengő Sang-Froid indie-játék létére meglehetősen sokat késett a decemberi céldátumhoz képest – a kérdés már csak az, hogy megérte-e várni rá.

VÉRSZEGÉNYSÉG

Az első félóra után egy határozott „nem" volt a válaszom. A problémák már a rendkívül puritán módon animált, semmitmondó intrónál elkezdődtek, ám ekkor még nem sejtettem, hogy az abban látott megvalósítás messze leköröz a játék sűrűn adagolt átvezetőit, melyek – nincs rá jobb szó – egyszerűen förtelmesek. A baltával faragott arcú karakterek jobb esetben szimplán rondák, rosszabb esetben kifejezetten nevetségesek, minderre pedig csak rátesz még egy lapáttal, ha elkezdenek „mozogni". A helyzeten mit sem javít az erősen hullámzó, gyakran szintén kínosan komikus szinkronszínészi teljesítmény (bár nem lennék meglepve, ha kiderülne, hogy most épp a fejlesztők teátrális felolvasását ékezem), az egészben pedig az a legszomorúbb, hogy a történet ilyen keretek között próbál véresen komoly maradni, persze kevés sikerrel. Maga a sztori az 1800-as évek fagyos Kanadájában játszódik, és három testvér rendhagyó karácsonyi tortúráját meséli el. A két viszálykodó fivér, Jack és Jos húgát egy rejtélyes betegség dönti le a lábáról, ezzel egy időben pedig vérfarkasok és más sátáni lények bukkannak fel a környező erdőkben – nyilván nem baráti látogatás céljából. A két esemény közötti kapcsolat a történet előrehaladtával válik egyre világosabbá, ám a szálakat néha összekuszálják a közeli városka (Wolvesvale) és egy helyi indián település lakosai. A történet mindazonáltal sosem válik lebilincselővé, fordulatossá, netán viccessé, csupán a fejlesztők ilyen irányú szándékai érződnek, gyakran átható izzadságszag kíséretében. A narratíva kudarcáért persze részben a bántóan amatőr technikai megvalósítás felelős, ám pusztán a forgatókönyvet elnézve sem tudom elhinni, hogy a sztori kidolgozásában tényleg egy bestselleríró segédkezett.

ADATOK

KIADÓ
Artifice Studio

FEJLESZTŐ
Artifice Studio

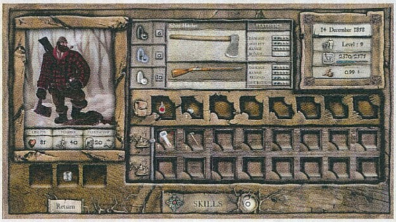
MŰFAJ
akció/stratégia

MULTI
nincs

INFO

A Sang-Froid: Tales of Werewolves 2013. április 5. óta kapható, kizárólag PC-re, és a Steam rendszeréből 14 euró (nagyjából 4200-4500 Ft) ellenében lehet letölteni.

A vérfarkasok elleni küzdelem keményebb dolog, mint ahogy azt az Alkonyat filmekben láthattuk, így érdemes jól felszerelkezni az est leszállta előtt...



AZ ÖRDÖG A RÉSZLETEKBEN REJLIK

Amint azonban szánakozva végigszenvedtük a hányingerkeltő átvezetőket, a Sang-Froid meglepően élvezetessé válik. A játék alapvetően két részből áll: az egyes éjszakák (vagyis a vérfarkas-támadások) előtti tervezésből és gondos bevásárlásból, illetve magából az akcióból.

A Sang-Froid érdekes módon előbbivel képes igazán beszippantani. Tetszhalott húgocskánk látomásainak hála az addig tapasztaltakhoz képest gyönyörű háromdimenziós térképen mindig fel vannak tüntetve az adott napon támadó bestiák, valamint előrejelzett útvonalaik. Ezt szem előtt tartva szórhatjuk tele csapdákkal az aktuális pályát, eszköztárunk pedig üdítően eredeti és változatos. A viszonylag egyszerű sebzőalkalmatosságok mellett csalétkeket helyezhetünk el a hullámokban érkező farkasok lelassítására, óriási máglyákat építhetünk megfélemlítésükre, de tüzes akadályokkal a gyorsabb útvonalakat is lezárhatjuk, hogy nagyobb kerülőkre kényszerítsük a rohamozó falkát. Az ilyen elterelésekre szinte mindig szükség lesz, hiszen a farkasok általában több irányból és több megvédendő objektumot támadnak egyszerre, ezek bármelyikének elvesztése pedig az azonnali kudarccal egyenlő.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

LÉGY ZSUGORI!

Bár az életben ritkán számít erénynek, a Sang-Froid-ban az egészséges zsugoriság szinte elengedhetetlen. A nehezebb pályák mellett jobb fegyverekre is érdemes spórolni – nem csak dollárban. A játék első harmadától lehetőségünk nyílik a fel nem használt akciópontokat favágással pénzre váltani, illetve választhatunk olyan perkeket, melyek a kétkezi munkából származó bevételt növelik.

ÉLTETŐ SZESZ

Ahogy a cikkben is említettem, a kocsmát nem holmi délelőtti betámasztás céljából érdemes látogatni: az itt vásárolt kanadai párlatok számos bónuszt adhatnak harc közben. Ezek közül a legalapvetőbb (és legfontosabb) a gyógyulás, de a megfelelő tömény benyakalásával visszatölthetjük gyorsan fogyó energiánkat, vagy instant dühbe gurulással egy rövid időre extra sebzésre tehetünk szert.

AZ ÁTKOZOTT SZÉL

Az első pályák viszonylagos nyugalma után a játékmenet egy rendkívül jelentős faktorral, a széllel bővül. Bár leírva kissé bagatellnek tűnhet, ha nem figyelünk rá, még a legkisebb fuvallat is képes meghiúsítani hosszas agyalással kiötlött tervünket, hiszen a farkasok könnyen kiszagolják whiskyszagú leheletünket. A térkép sarkában jelölt szélirányt ezért minden pályán figyelembe kell venni!

kultúrsokk

A Sang-Froid történelmi világának megértéséhez fontos tudnunk, hogy a játék helyszínéül szolgáló Kanada híresen multikulturális, többnyelvű közeg, ahol az angolt és a franciát egyaránt széles körben beszélik. Erre kifejezetten utal a program címe is, melyet nem „szengfrojd”-nak, hanem franciásan „szanfroá”-nak kell ejteni (jelentése hidegvér). A nyelvi összetettség az egyébként nem túl színvonalas szinkronban is megfigyelhető: az avatatlan fülnek rettentő furcsán hathat a szereplők egyedi akcentusa, mely a Dél-Kanadában beszélt helyi dialektusok egyik jellemzője. A kulturális palettát a kiejthetetlen nevű őslakos indiánok szerepeltetése teszi teljessé (és még komplikáltabbá) – ők, és saját mitológiai lényeik a játék második felében kapnak fontos szerepet. (Ó, azok a rohadt maikan harcosok...)

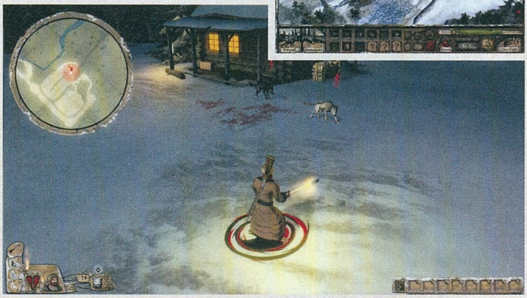
Kemény dögök a vérfarkasok, de azért az ólom még az ő bundájukon is képes keresztülhatolni. Pláne, ha még egy kis áldás is van a töltényeinken...

A csapdák kihelyezése akciópontokba, egyes esetekben pénzbe kerül, melyből értelemszerűen véges mennyiség áll rendelkezésünkre. Az okos gazdálkodás pedig már csak azért is létfontosságú, mert a nagyrészt farkasnyúzásból szerzett dollárokat a nehezebb pályákra, illetve a városban megvásárolható eszközökre érdemes kuporgatni. Wolvesvale boltjaiban új fegyvereket, lőszert és védőruházatot szerezhetünk, melyeket a kolostorban meg is áldathatunk, hogy hatékonyabbá váljanak az éjszaka teremtményeivel szemben. Ha pedig elbúcsúztunk az apácáktól, hazafelé vétek lenne kihagyni a helyi kiskocsmát, hiszen a (szó szerint) éltető szesz a harcban nemcsak gyógyít, de párlattól függően különböző bódító bónuszokat is ad.

SÁTÁNTANGÓ

Ha minden csapda és lőporos hordó a helyére került, belevethetjük magunkat az éjszakába, hogy kiderüljön, működik-e aprólékosan kidolgozott tervünk. Maga az akció TPS-nézetben zajlik és leginkább egy bizarr tánchoz hasonlítható, melyben egy rossz lépés, vagy apró eltérés a koreográfiától önmagában is végzetes lehet. A végrehajtáshoz hideg fejre és jó memóriára van szükség, egyes csapdákat ugyanis nekünk kell működésbe hoznunk, ehhez pedig a meglehetősen nagy pályákon mindig a megfelelő pillanatban kell az adott helyszínen lennünk.

Egy ember baltával, két morcos farkas ellenében. Vannak kétségeink a sikert illetően.



A furmányosan elhelyezett szerkezetek azonban nem feltétlenül végzik el helyettünk a piszkos munkát, így sokszor ránk hárul a feladat, hogy kivégezzük a sebzett vérfarkasokat. A harcban való eredményességet nagyban meghatározza, hogy a játék elején melyik karaktert választottuk. A nagydarab, egész nap fát vágó Jos nyilvánvalóan jobban bánik a baltával, mint szemmel láthatóan filigránabb fivére – Jack azonban sokkal fürgébben mozog, ami nagy előnyt jelent például a csapdák aktiválásánál, vagy az ellenfelek megvezetésénél. Bár a két testvér ezzel két különböző játékstílust testesít meg, a vadászat alapjai nem változnak: közelharcban a már említett baltával hadonászunk, ha pedig célszerűbbnek látjuk a biztos távolságtartást, korhűen egylövetű puskánkkal szórhatjuk meg az ellenfeleket.

Bár primitív mordályunk nehézkes újratöltése kezdetben hatalmas nyűgnek tűnhet, a Sang-Froid egyik legeredetibb mechanizmusa éppen ezt a problémát orvosolja. A (már kevésbé eredeti módon) félelemfaktornak nevezett játékelem két szám képében jelenik meg az alsó menüsorban, lényege pedig pofonegyszerű: ha

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos CPU, 2 GB RAM, nVidia GeForce 9 szériás, vagy ATI HD4000 szériás vagy jobb VGA, 4 GB HDD

A vérfarkasok visszatértek, kiirtásuk pedig még sosem volt ilyen egyedi módon szórakoztató. A pocsék narratíva miatt azonban a rettegés elmarad.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **68%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **78%**

PRO

Formabontó, taktikus tervezés és játékmenet, folyamatos kihívás, remek zene és RPG-elemek.

KONTRA

Arcpirítóan ronda átvezetők és amatőr szinkron, melyek még élvezhetetlenebbé teszik a teljesen középszerű történetet.

72%

a ránk vonatkozó érték magasabb, mint az ellenfeleké, szinte biztosan nem fognak megtámadni. Ezt az állapotot remekül kihasználhatjuk fegyverünk újratöltésére – fontos azonban észben tartani, hogy a farkasok idővel összeszedik a bátorságukat és akár csapatosan is ránk ronthatnak, hacsak újra meg nem félemlítjük őket tűzzel, ordítással vagy társaik látványos legyilkolásával.

Az örök vadászmezőkre átpofozott fenevadak után értékes bundájuk mellett tapasztalati pontokat is kapunk, melyek rövid úton perkekre és különféle bónuszokra válthatók. A meglepően szerteágazó képességfán ezekkel növelhetjük karakterünk harci értékét, hatékonyabbá tehetjük egyes csapdáinkat, de akár a gyorsabb pénzszerzésre is specializálódhatunk. Bár az XP-szerzés meglehetősen kötött, a képességfa pedig mindkét testvérnél azonos, a fejlődés valóban komoly hatással van a játékmenetre, mely a választott perk-kombinációk függvényében más és más élményt nyújthat.

KÖZEL SEM TELIHOLD

Elvitathatatlan erényei ellenére azonban a Sang-Froid nagyon messze áll a tökéletességtől. A játék szinte minden aspektusát kettősség jellemzi: az átvezetők bűnrondák, míg a tervezőtérkép gyönyörű, az éjszakákra való készülés összetett és élvezetes, míg maga a harc kissé egyszerű és esetlen, az amatőr szinkronhangok pedig még a rendkívül stílusos zenét is képesek elrontani. A Sang-Froid így ironikus módon egy alattomos vérfarkashoz hasonlítható: nappal izgalmas és megnyerő társaság, de ha leszáll az éj, förtelmes szörnyeteggé vedlik. Kár érte, mert így csak ezüstöt érdemel.

CSALIT A CSAPDÁBA

Bár alapvetően dühöngő fenevadak, a vérfarkasok nem teljesen hülyék, és nem sétálnak bele önként a számukra kihelyezett csapdákba. Ezért is érdemes a játék egyik leghasznosabb eszközét, a csalit minden szerkezetünkben elhelyezni. A nyers bárányhús ráadásul le is lassíthatja a farkasokat – azt azonban érdemes észben tartani, hogy egy nagyobb falka gyorsabban végez a csalétekkel.

HA AZ ÓLOM NEM ELÉG

Mivel a sátánibb teremtményeknek szinte meg se kottyan a hagyományos ólomlövedék, mindenképp rakjunk félre néhány centet a golyók megáldatására, illetve a csillogó ezüsttöltényekre. Fontos ugyanakkor megjegyezni, hogy a kétféle lőszer semmiképp sem egyenértékű: míg egyes lényekről majdhogynem lepattan a nemesfém, szinte azonnal jobblétre szenderülnek egy megszentelt golyótól.

FORGALMAS ÚTVONALAK

A tervezésnél a megfelelő lőszer beszerzése mellett arra is fontos figyelni, hogy az egyes hullámokban vannak-e egymást átfedő útvonalak. Ha ezeket nem tartjuk észben, könnyen előfordulhat, hogy egy később érkező farkasnak szánt csapdába más sétál bele, ezzel jelentősen megnehezítve, rosszabb esetben teljesen ellehetetlenítve az épületek védelmét. Mindig ügyeljünk tehát az ilyen részletekre!

VÉSZHELYZET ESETÉN...

...általában a fájdalmas halállal vagy a „game over” felirat felvillanásával kell számolni – hacsak nincs egy B-tervünk. Mivel a legkörültekintőbb terv is befuccsolhat egy apró figyelmetlenség miatt, épületeink mellett érdemes elhelyezni néhány tábortüzet a biztonság kedvéért. Ezek körül rohangálva (a megfelelő mennyiségű töltény birtokában) jó eséllyel visszaverhetünk egy nem várt támadást.

EDDIG, ÉS NE TOVÁBB!

STAR TREK

[ÍRTA WILSON]

A Gearbox nevéhez köthető Aliens-fiaskó után kicsi volt az esélye, hogy a Star Trek minőségi tagja lesz a több évtizedes múlttal rendelkező sci-fi famíliának, és a matematika ezúttal sem tévedett. Ha katasztrofális élményre vágysz, akkor ne keress tovább!

Egyetlen olyan dolog van a Star Trek játék érdemei között, amit nem lehet elvitatni, mégpedig a történet – ez persze érthető, főleg, ha figyelembe vesszük, hogy az alapvetően filmgyártásra szakosodott Paramount stúdiónak meglehetősen kevés tapasztalata van a videojátékok terén, így nem csoda, hogy erős, egy jottányit sem engedő szorítással tartotta kézben a Digital Extremes fejlesztőcsapatot, amelynek sok mozgástere nem volt Kirk kapitány és az Enterprise sztorija kapcsán. Talán ennek, na meg az új film körüli felhajtásnak köszönhető, hogy tesztalanyunk az átlagnál színvonalasabb és lebilincselőbb kalamajkát mesél el, nagy kanállal merítve a nosztalgia tájából.

Arra ugyanis talán kevesen számítottak, hogy az ellenség szerepét nem a megfontolt döntéseket több fényévvel elkerülő klingonok, az örökké ármánykodó romulánok, vagy a reboot-szószból eddig kimaradt borgok töltik be, hanem az a gorn faj, amely egész estés szereplést úgy öt évtizeddel ezelőtt, az első Star Trek-sorozat idején kapott. Szerencsére ezek már nem azok a gumiruhás, gülüszemű gyíkok, akikkel William Shattner megvívta minden idők egyik legepikusabb kézitusáját, hanem jól kinéző, és kifejezetten intelligens hüllők, akiknél rátermettebb harcos kevés van az univerzumban. Megjelenésük az Új Vulkán bolygót terraformáló, az önelégültséget csúcsra járató parancsnoknak köszönhető, aki kaput nyit a gornok galaxisába, amin keresztül a nem túl barátságos lények meg is kezdik az invázióikat. Még szerencse, hogy az Enterprise pont arra jár, így Kirk kompániája nemcsak a planétát tudja megmenteni, de még a féregjáraton is átnyomják magukat, hogy egyszer és mindenkorra pontot tegyenek a gorn fenyegetés végére, még mielőtt az ellenséges hadsereg egésze jegyet váltana az Újvilágba.

SE KLINGONOK, SE ROMULÁNOK

Leírva mindez pofonegyszerűnek tűnik, a kivitelezés viszont már korántsem ilyen könnyű feladat, hiszen a gornok sokszoros túlerőben vannak, az Enterprise viszont ezúttal is egy szál magában, a Csillagflotta segítsége nélkül kell, hogy boldoguljon, és közben még lába kél egy létfontosságú vulkáni technológiának is, na meg egy hozzá tartozó, Spocknak (is) kedves vulkáni hölgyiynek. A kifejezetten hosszú, legalább öt-hat órás történet mégis szűkölködik a helyszínekben. Elkalauzol ugyan egy dögunalmas űrállomásra, a gorn anyabolygóra és a felszíne alatt meghúzódó, a fantáziátlanságot új szintre emelő barlangrendszerbe, mégis olyan, mintha a Kirk/Spock csapat végig egy helyben toporogna. A pályadizájn ugyanis csapnivaló, a totális linearitást az elemek (folyosók és termek) folyamatos újrafelhasználása keseríti meg, így hiába jutunk el egy új helyszínre, az ugyanúgy fog kinézni, mint az előtte lévő öt. Ez a játék elején, a fényes, néha meglepően szép űrállomáson még valamennyire elviselhető, de ahogy telnek a percek, majd az órák, úgy csökken a lelkesedés, és nő a játékundor.

Az ötlettelen pályatervezés még csak a jéghegy csúcsa, hiszen a Star Trek egyszerűen nem tud mit kezdeni magával. Van egy alapvetően remek története, egy teljesen jól kidolgozott, százszázalékosan kész legénysége, de a fejlesztők nem tudtak

ADATOK

KIADÓ
Namco Bandai

FEJLESZTŐ
Digital Extremes

MŰFAJ
TPS akciójáték

MULTI
kooperatív mód

INFO

A Star Trek 2013. május 10-től kapható hazánkban dobozos formában, méghozzá nyomott áron, hiszen mindössze 5990 forintot kell érte otthagyni a boltban. Az X360-as és a PS3-as verzió viszont 12.990 Ft-ba kerül.

A LEGJOBB STAR TREK JÁTÉKOK

Ha az értékelődobozunkra pillantotok, akkor láthatjátok, hogy az új Star Trek játék nem sikerült valami fényesre. Ettől függetlenül mi továbbra is nagy rajongók maradunk, és nyilván nem vagyunk egyedül ezzel, így a hozzánk hasonló trekkie-knek összeállítottunk egy hármas listát, amiben a legjobb Star Trek játékokat gyűjtöttük össze. Inkább ezekkel próbálkozzatok, mint az aktuális tesztalanyunkkal!

STAR TREK ONLINE

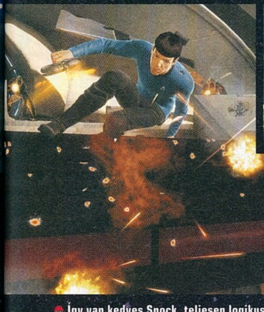
A Star Trek MMOG 2010-ben startolt el, és bár a sajtó, na meg a rajongók imádták, a WoW óta tudjuk, hogy az újdonságokra érzékeny az MMOG-piac. A játék így bukott egy nagyot, de szerencsére még él, sőt, ingyenesen játszható.

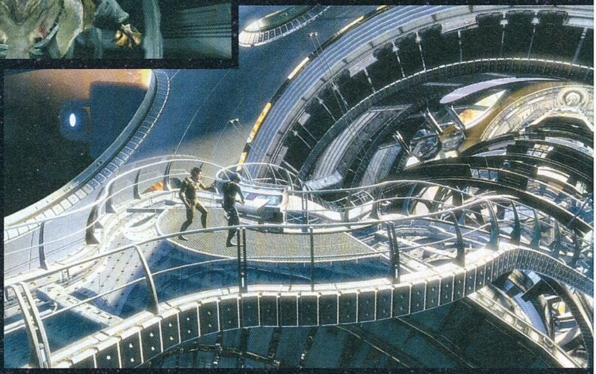
STAR TREK: ELITE FORCE II

Talán nehéz elhinni, de tíz éve született egy kiváló Star Trek-akciójáték. A Ritual Quake 3-motoros FPS-e nemcsak gyönyörűen nézett ki, de mind a hangulat, mind pedig a sztori rendben volt, nem beszélve a változatos lövöldözésről.

STAR TREK: ARMADA

Az Activision 2000-ben kiadott stratégiája nem volt különösebben jó játék, de rendhagyó stílusa és átlátható interfésze miatt máig sokak kedvence. Ráadásul az Új nemzedék stábja is közreműködött a fejlesztéskor, beleértve Patrick Stewartot.





Így van kedves Spock, teljesen logikus, ha a lövések elől egy fedezék mögött keresel menedéket

Ez a jól sikerült screenshot ne zavarjon össze senkit, a fejlesztőknek csupán az első pályát sikerült ilyen szépen kidolgozni, a többi úgy néz ki, mintha az Enterprise visszautazott volna hét évet az időben

velük mit kezdeni. Chekov, Uhura és Scotty csak epizódszerephez jut, pár sor elmormolásán túl szinte fel sem tűnnek, Spock pedig túlságosan rideg ahhoz, hogy olyan sokrétű, kifürkészhetetlen bajtárs legyen, mint amilyen a sorozatokban és filmekben volt. Ha pedig nem jó a legénység, nem jó a folyamatosan cipelt társ, akkor mitől is lenne élvezetes öt-hat órán át vánszorogni vele, szerte a galaxisban?

AZ ELNYÚJTOTT BULI

A rövid és tömör válasz: semmitől. A Star Trek ugyanis fájdalmasan unalmas és ötlettelen. Az első két-három pályán még tetszetős a filmszerűség, a rengeteg robbanás, a viccesnek szánt beszólások és az élet-halál szituációk, de hosszú távon ezek is inkább bosszantóvá válnak. Pedig látszik, hogy a fejlesztők változatossá akarták tenni a játékot, csak ezt valamiért úgy képzelték el, hogy komolyabb odafigyelés nélkül lemásolták az éppen aktuális és népszerű játékok egy-két elemét, majd azokat megpróbálták celluxszal egymáshoz illeszteni.

A fedezékrendszert és a tűzpárbajokat a Gears of Wartól „kunyerálták", a kamerakezelést és az animációkat pedig a Mass Effecttől és a Dead Space-től vették kölcsön. Csakhogy lőni egyáltalán nem élvezetes: energiafegyverekkel (még ha lőszert használnak is) csak nagyon ritkán lehet jó küzdelmeket megálmodni, és a Digital Extremesnek nem is jött össze a dolog. Puskából, karabélyból rengeteg van, de a folyamatos túlerő és a rendkívül sérülékeny pajzs miatt jó, ha kettőt érdemes használni. A többi túlságosan lassú, túl sokáig tart velük célra tartani, újratölteni. Tulajdonképpen a sztori legelején megkapott, egyszeri fézer a legjobb fegyver: hatalmasat sebez, másodlagos tüzelésével bénítani is lehet, és egy kisebb fejlesztést követően már a túlmelegedése sem jelent majd problémát.

Taktikázásra, megfontoltságra itt egyáltalán nincs szükség, az utolsó fejezetig akár el is lehet rohanni a szinte mindig a tűzvonalban álló ellenfelek mellett. Később csak azért nincs erre lehetőség, mert pofátlanul naggyá válik a túlerő, sőt, egy ponton még a már kitisztított részekről, vagyis hátulról (!), a lehető legaljasabb és legirritálóbb helyről kapnak erősítést az ellenfeleink.

Ez különösen akkor tud bájos lenni, mikor épp egy kötelező minijátékot kellene letudni. Ezekből nagyjából három fajta van, és nem is olyan rosszak az első háromszáz-négyszáz alkalommal. De mikor egy tűzpárbaj közepén, egy főellenfél legyűrése közben (!) kell fél tucat mintázatot összepárosítani, és egyetlen lövés bekapása is elég a folyamat törléséhez, na, az olyan momentum, amit kevés billentyűzet és kontroller fog megúszni sérülés nélkül. Ilyen, és ehhez hasonló jelenetből viszont nem egy, hanem úgy ötven akad, masszívan frusztrálóvá téve a továbbjutást. Ennek köszönhetően taktikából lényegében csak egy van: mindenkit agyon kell lőni, máskülönben teljesen reménytelen a borzalmasan gyatra feladatok teljesítése és az előrehaladás. A helyzetet csak súlyosbítja a checkpoint-rendszer, ami helyenként szimplán vakációra megy. Van, hogy komplett pályaszakaszokkal találkozunk mentés nélkül, így egyetlen hiba is visszadobhat az aktuális fejezet elejére, természetesen az elnyomhatatlan dialógusok újbóli lejátszásával megfejelve.

NEM EZEKET A DROIDOKAT KERESTÜK

A Star Trek végigjátszása során a megszokottnál jóval több kérdés merül fel az emberben, és legszívesebben fel is tennénk őket a fejlesztőknek. A játék elején vannak kifejezetten gyönyörűen kinéző szakaszok, és ezek után érthetetlen, hogy a program miért dobja a szereplőket egy teljesen sötét, brutálisan szögletes, minimum hét évvel ezelőtti színvonalat képviselő barlangrendszerbe, vagy teljesen oda nem illő, mégis sokszorosan megismételt helyszínekre. Miért kellett lemásolni a Dead Space 2 „repülős" jeleneteit, mikor nem is lehet rendesen befolyásolni a követett irányt, és még az akadályokat se lehet rendesen belátni? Vagy ki tartotta jó ötletnek azt, hogy az achievementek nyolcvan százaléka ilyen-olyan fegyverekkel letudott, több tucat skalpról szóljon? Ráadásul egy olyan világban, ahol a Csillagflotta gyilkolni, több száz idegen lényt lemészárolni maximum monumentális háborúban szokott, itt viszont egy kétfős csapat is több áldozatot szed, mint egy klingon hadiflotta. Vagy mi szükség volt egy kooperatív játékmódra ott, ahol ez semmit nem ad az élményhez? És ha már kooperatív mód: hogy lehetett úgy kiadni a PC-s verziót, hogy ez a funkció az első napokban egyáltalán nem is működött? Olyan kérdések ezek, amelyekre valószínűleg már soha nem kapunk választ, de talán nem is baj: ha valamit, hát ezt jobb mélyen elásni és elfelejteni. Ennél még a borg is szívélyesebb asztaltársaság.

Reméljük, hogy az új Star Trek mozi megtekintése elfeledteti velünk azokat a borzalmas élményeket, amiket a játék okozott

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core Duo 2 GHz vagy AMD Athlon 64 X2 4200+, 2 GB RAM, Nvidia Geforce 9600 vagy ATI Radeon HD 2900 512 MB VGA, 8 GB HDD

Több alkalommal is felcsillan az élvezetes játék lehetősége, de a Star Trek ezt azonnal lerombolja egy nagy adagnyi hajmeresztő hibával és frusztráló játékelemmel.

GRAFIKA: **55%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **30%**

PRO

A történet kifejezetten színvonalas, és akad egy-két hangulatos helyszín is.

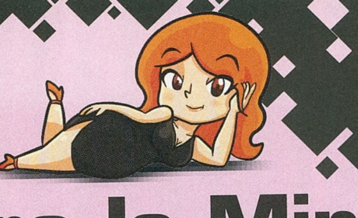
KONTRA

A pályatervezés siralmas, a minijátékok erőltetettek, a lőfegyveres harcok gyengék – egyszerűen nem áll össze.

40%

RABOLNI JÓ!

MONACO: What's Yours Is Mine



[ÍRTA MIDNITE] **Ha azt kérdezitek, mennyire hasonlít a kiforrott, végre hivatalosan is megjelent Monaco ahhoz, amit a bétatesztelői vélemények és másodkézből származó leírások alapján készült előzetesben írtam róla tavaly, akkor elmondhatom: nem nagyon.**

Sokkal komolyabb hangulatra és nagyobb stratégiai kihívásra számítottam, amiben játékmechanikai szempontból a hirtelen vészhelyzetek kezelése fontosabb szerepet kap. És ehhez képest végül milyen játék lett a Monaco? Jóformán tökéletes! Bizony.

AMI A TIÉD, AZ ENYÉM

Az alapvetések persze nem változtak az utolsó fejlesztési fázis óta. A Monaco egy kooperatív(ként igazán élvezetes), betörős, RTS-szerű, felülnézetes akciójáték. Egyszerű, de magával ragadó grafikájának varázsa sajnos a sima játékképeken elveszik, csak mozgás közben mutatkozik meg a látvány egyedisége, amit csodásan kiegészítenek a háttérzenék (meg nem tettem magam túl rajta, hogy a zseniális Austin Wintory vállalta a projektet). A maximum négyfős csapat feladata mindig a betörés lesz, kivéve az első pályát, ahol éppen a börtön biztonságos falai közül kell kijutnia a bagázsnak – ezt követően azonban jönnek a bankok, a kaszinók, és más étvágygerjesztő széfekkel berendezett placcok.

A játszható tolvajok felhozatala a kampányban előrehaladva egyre bővül, mind saját extra képességekkel rendelkezik, s ahogy a pályák közti, minimál szövegbuborékokkal elregélt kerettörténet kibontakozik, még személyiséget is kapnak. A lockpick zárakat tör fel villámsebességgel, a pickpocket idomított kismajma magától szedi össze a lootot, a cleaner tarkón csapkodja a gyanútlan őröket... és így tovább, idővel összeáll az ütőképes csapat, mint bármely rendes Ocean's Eleven permutációban.

A BETÖRÉS MŰVÉSZET

Félig-meddig realisztikus nehézség elé állítanak a pályák azzal, hogy az egyenszürke alaprajzon található részleteket menet

Egy igazi betörés három részből áll: a bejutásból, a szajré megszerzéséből, és az észrevétlen távozásból

közben ismered meg, épp csak a látóteredbe eső tereptárgyak rajzolódnak ki a sötétségből. A következő sarok mögötti zárt ajtó, az arra sétáló járőr vagy a felvehető pisztoly meglepetés lesz, és villámgyorsan kell reagálnod rá. Ezen aspektusával egyébként a játék sikeresen fenntartja a stresszt, ám a Monaco korántsem olyan nyomasztó, mint hinnéd – a riasztó szirénájának kissé rajzfilmes hangja, a rád rontó őrök mosolyogtatóan megrajzolt alakjai elsősorban nem az ideges bosszankodást, hanem a menekülési tervre való mentális váltást segítik.

Végre egy kooperatív játék, ahol nem a világ legnagyobb tuskóival kell együttműködni, hanem normális arcokkal

Szingliként játszva összesen négy lehetőséget kapsz (ha az egyik karakterrel meghalsz, másikkal folytathatod ugyanonnan), ám a Monaco olyan, mint egy tandembicikli – egyedül is megy, csak úgy nem az igazi. Túl nehéz felszedni az összes földön heverő érmét az őrök figyelmét elterelő, biztonsági rendszereket meghekkelő társak jelenléte nélkül. Kidolgozott terveket, precíz akciókat persze itt sem szabad vizionálni, a különböző szerepeket választott online játékosok ugyanolyan ad hoc módon vágnak a rablás közepébe. A különbség a magányos nekifutás és a csapatmunka között azonban jóval több, mint más multis játékoknál.

Ahogy a Kotaku egyik cikkírója már rácsodálkozott, a Monaco esetében a random, online játékosokból összeállt csapatok szinte mindig működnek. Nincs annyi troll, senki sem problémázik a tapasztalatlanságodon, s később te magad is türelemmel fogadod az újoncok első bénázásait. Jóval többről szól ez, mint a szerethető, kellemes atmoszféra – a játékot ugyanis minden morzsájában maguk a rajongók hívták életre. A Monacót az Andy Schatz gyámságában töltött csecsemőkora után a lelkes önkéntesek tesztelték, fejlesztették, adtak hozzá új ötleteket, és javították a kódját. A játék azért tudott ennyire élvezetes darabbá csiszolódni, és az egymás kampányaiba bejelentkező idegenek azért képesek eredményes csapatként funkcionálni, mert azok alkották meg, akik most a legtöbb játékórát ölik bele. Ez a páratlan közösségi erőfeszítés pedig olyan kreatúrát hívott életre, amit nem tudott kikezdeni a Steam óriási és sötét aljnövényzetet rejtő vadonjába való szabadon eresztés sem.

RABOLNI MINDIG JÓ

Ha nem vagy a közösségi rablás híve, az sem gond. A mozgásérzékelő lézerek, őrkutyák, zárak és járőrútvonalak útvesztőjében kitartással, megfigyeléssel és némi ügyességgel is el lehet lavírozni a kiszemelt célpontig, majd vissza is lehet jutni a menekülést jelentő autóhoz vagy zsákutcához. Az újrajátszhatósági potenciál már a legkönnyebb pályáknál is hatalmas, köszönhetően a fegyverek változatosságának (pisztolyt vagy füstbombát használsz?), a választható karakterek számának, a megoldási lehetőségek sokoldalúságának (leméSzárolsz mindenkit vagy lopakodsz?), és persze a gyűjteni való érméknek, melyeket csak az épület minden részének feltérképezésével találsz meg. Ahogy arra saját tapasztalatból rájöttem, a Monacóról olvasni korántsem ugyanaz, mint valóban játszani vele, így csak egyetlen dolgot mondok zárásként: próbáld ki, ha kicsit is csábítanak az itt elhangzottak. Egészen más lesz, mint hinnéd – és valószínűleg sokkal jobb, mint amilyennek első olvasatra tűnik.

ADATOK

KIADÓ
Pocketwatch

FEJLESZTŐ
Pocketwatch

MŰFAJ
akció/stratégia

MULTI
4 fős kooperatív

GÉPIGÉNY

1,2 GHz CPU, Pixel Shader 2.0 kompatibilis VGA, 1 GB RAM, 450 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Szabad kezet kapsz, hogy csapatoddal kivitelezzétek a tökéletes rablást. Nincs jó és rossz megoldás, csak sok órányi szórakozás.

GRAFIKA:	92%
HANG:	94%
JÁTÉKÉLMÉNY:	96%

PRO

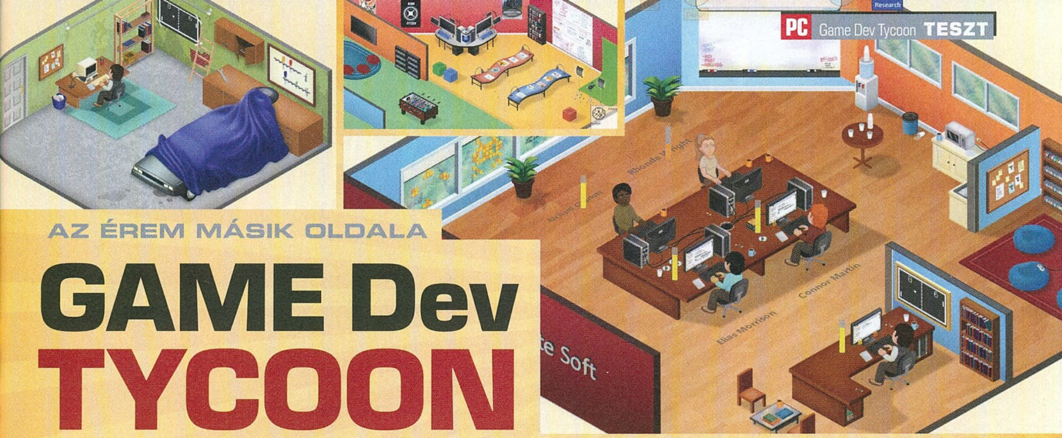
Stílusos, egyedi, tökéletesen kiegyensúlyozott és végtelen játékórával felszerelt rablószimulátor.

KONTRA

Próbálok valami rosszat írni róla, de az egyetlen kifogásom, hogy egyelőre csakis Windowson játszható.

95%

A játék grafikája amilyen egyszerű, annyira zseniális is egyben. Minden pálya egy igazi kincs.



AZ ÉREM MÁSIK OLDALA

GAME Dev TYCOON

[ÍRTA BATE] **Mindig is fúrta az oldaladat, hogy miképp lehet egy garázscégből milliókat termelő fejlesztőstúdiót építeni? Szívesen bíbelődsz menedzserjátékokkal? Ha mindkét kérdésre bólintás volt a válasz, akkor megérkezett a játék, amit mindenképpen ki kell próbálnod!**

Két fiatal srác gondolt egyet, fejlesztőstúdiót alapított Greenheart Games néven, és az első munkájukat rögtön egy igen érdekes témának szentelték: a Game Dev Tycoon célja, hogy egy garázscéget a játékipar legbefolyásosabb szereplőjévé varázsoljunk, méghozzá röpke harminc év alatt. Maga az ötlet nem egyedi, hiszen a Kairosoft már készített egy hasonló programot Game Dev Story néven, igaz, ők főleg iOS-en lettek sikeresek vele. A Greenheart duója viszont nem is tagadja a hasonlóságot, sőt, hangsúlyozták, hogy a hasonló nevű elöd volt az elsődleges inspirációs forrásuk, ám a GDT nem csupán egy koppintás, hanem a téma kicsit realisztikusabb, a játékos teljesítményétől jobban függő újragondolása.

VÁGJUNK BELE!

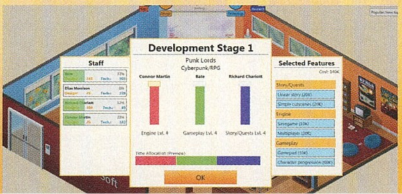
A játék indítását követően el kell neveznünk a stúdiónkat, majd egy garázsban találjuk magunkat némi alaptőkével a '80-as évek elején, és nincs más dolgunk, mint belevágni az első fejlesztésünkbe. A játék első órája egy jól felépített oktatómód, ahol még nagyon kevés lehetőség áll a rendelkezésünkre, de legalább szépen beletanulunk az alapfunkciókba. Elsőként nevet kell adnunk a portékánknak, ki kell választani a témát (sci-fi, háborús, fantasy, verseny stb.), meg kell adni a műfajt (akció, kaland, RPG, stratégia stb.) és el kell döntenünk, hogy milyen platformra szánjuk (kezdetben csak a PC és a Commodore 64 választható) a játékunkat.

Ha ez megvan, akkor jöhetnek a technikai részletek, a grafika meghatározása, majd három fejlesztési fázison keresztül kell csúszkákkal eldöntenünk, hogy a különböző alkotóelemekre (sztori, játékmenet, grafika, hang, mesterséges intelligencia stb.) mennyi figyelmet fordítunk. Minden játéktípusnak mások az igényei, így attól függően kapunk Design és Technology pontokat, hogy mennyire okosan határoztuk meg a fejlesztés sarokköveit – a csúszkák mozgatása elsőre nem egyértelmű, de idővel ki lehet logikázni, hogy melyik játéktípusnak mire van inkább szüksége. A programunk elkészítése mindig adott ideig tart, és minél több Design és Technology pontot harácsolunk össze a fejlesztéssel, annál jobb lesz a játékunk, illetve az egyes területeken fejlődünk is, így egyre profibb alkotások kerülnek ki a kezeink alól. Ha elkészültünk, akkor érdemes plusz időt szánni a bugok kiirtására (ezt külön grafikus elem jelzi), illetve kis időráhagyással extra pontokat is szerezhetünk. Ha pedig kész a játék, akkor mehet a piacra: első körben a sajtó nézi meg (természetesen értékelésekkel fűszerezve), majd imádkozhatunk, hogy a játékosok is rákapjanak. Bevételünk kezdetben csak a játékok eladásából van, így érdemes ráfeküdni a minőségre, különben nem lesz elég pénz a következő fejlesztésre.

ÚT A CSÚCSRA

Az eddig leírtak viszont csak az alapokat jelentik. A fejlesztések során Research pontokat is gyűjtünk, amikből később új játéktémákat és mindenféle előremutató újdonságokat (jobb grafika, jobb MI, soundtrack, nyitott világ stb.) kutathatunk ki. Ahogy haladunk előre a

A játékfejlesztés legtöbbször a komoly döntések meghozataláról szól. Ezen múlik a siker.

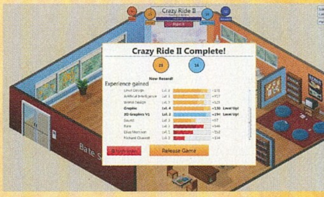


programban, úgy nyílik meg előttünk egyre több lehetőség: saját játékmotort fejleszthetünk mind profibb funkciókkal, elvállalhatunk külsős munkákat, dolgozhatunk nagy kiadóknak, sőt, idővel arra is oda kell figyelnünk, hogy milyen masinára készítjük a legújabb játékunkat – ez utóbbi tényleg fontos tényező. A játék fiktív nevekkel képezi le a videojátékok történetét, így a Commodore 64 és a PC mellett idővel megjelennek a Ninvento és más híres cégek gépei is, és az eladásainkra az is hatással lesz, hogy melyik platformra dobjuk ki a legfrissebb fejlesztésünket.

Az egymilliós bevétel elérését követően átköltözhetünk az első nagyobb irodánkba, megjelennek az alkalmazottak, akikkel gyorsabbá válik a munka, sőt, még képezhetjük és specializálhatjuk is őket, majd a fejlesztések során eldönthetjük, hogy kikre bízzuk a játékunk egyes elemeinek elkészítését – ha jól választunk, az hatással lesz a kapott pontok mennyiségére. Egy ponton túl aztán játékkiállításokra is kivonulhatunk, sőt, saját labort is nyithatunk, ahol akár a jövő konzolját is kifejleszthetjük. A harminc év leteltét követően pedig egy High Score táblázat mutatja meg, hogy mennyire voltunk sikeresek a világ többi, garázsból indult fejlesztőjéhez képest.

INSTANT GET!

A Game Dev Tycoon elképesztően jópofa játék, és bár a körítés egyszerű, a felszín egy nagyon jól működő rendszert takar, ami nemcsak a játékipar fejlődését mutatja be a maga mókás módján, de tele van rejtett poénokkal és utalásokkal, továbbá betekintést enged a fejlesztőstúdiók életébe és döntéseibe. A játék egyetlen hibája, hogy vannak fájóan sokszor ismételt elemei (pl. magazinértékelések és kiállítások), de ezen azért könnyen túl lehet lendülni. Beszerzése melegen ajánlott!



A fejlesztés végeztével nemcsak az alkalmazottak fejlődnek, de a különböző játékelemek is

ADATOK

KIADÓ
Greenheart Games

FEJLESZTŐ
Greenheart Games

MŰFAJ
menedzserjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

P4 1,8 GHz CPU, 1 GB RAM, Geforce 210 vagy Radeon X600 szériás VGA, 500 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Kezdetben egyszerű, majd egyre mélyebbé váló játékmenet, ami emellé kifejezetten szórakoztató és addiktív is.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Jópofa grafika, érdekes „sztori", és a játékmenet kifejezetten addiktív.

KONTRA

Az ötlet nem túl eredeti, és nagyobb változatosság nem ártott volna.

85%

Kalózfricska

Az osztrák srácok egy igen tanulságos „bugot" készítettek azok számára, akik nem hivatalos forrásból szerzik be a játékot. Ha valaki kalózkodással jut hozzá a programhoz, akkor a cége elindítását követően hiába készít minőségi játékokat, pénzt nem lát belőlük, ugyanis a virtuális világban is megjelennek a kalózok, akik vásárlás helyett letöltenek, ezzel csődbe juttatva a fejlesztőstúdiót.

BIZTOS HALÁL

Don't Starve

[IRTA MAHMUD]

Te mit vinnél magaddal egy lakatlan szigetre? Pár raklapnyi csirkecombot? A Lost összes évadát? Netán Bear Gryllst, vagy kedvenc PC-det? Ugye nem könnyű döntés? Csak kár, hogy épp semmi értelme, hiszen a Don't Starve nem teszi fel ezt a kérdést.

Eszméletlenül heversz a fűben. A sötétség jótékonyan ringatna még, és valahol elhomályosult tudatod mélyén te is tudod, hogy ez jó volna így. Egy kaján hangra azonban magadhoz térsz. „Ejnye, pajtás, keress valami ennivalót, mielőtt leszáll az éj!" Erőnek erejével feszíted fel a szemhéjaidat, de a rejtélyes idegen már ködd é vált. Tagjaid mintha ólomból lennének, valahogy mégis talpra állsz. A zsebeid üresek; semmid sincs, csak a régi gönceid. Körbenézel hát, és felméred a szigetet, ami így vagy úgy, de a sírod lesz.

Igen, talán kissé rendhagyó, ha egy játék a biztos halállal kecsegtet, a Don't Starveban azonban még elpatkolni is különleges élmény. Így aztán jobb, ha felkészülsz néhány fergeteges halotti torra, mert a Klei legújabb fejlesztése végre kikerült a bétafázis inkubátorából, és mindannyiunk örömére könyörtelenebb, mint valaha!

SZÁMKIVETVE

Miután mindenféle magyarázat és instrukció nélkül felébredtél a szigeten, látszólag egyetlen célod van a játékban: a túlélés. Mivel pedig a teljes nincstelenségből kell viszonylag hamar biztos egzisztenciát teremtened, jó lesz azonnal hozzálátni a fejetlen gyűjtögetéshez. Új pályák generálásakor a Don't Starve hajlamos rendkívül termékeny területre pottyantani a játékost, így a feltételek szinte mindig adottak az első napi szüretre. A legjobb stratégia ilyenkor az, ha nincs stratégiád: válogatás nélkül kell megrohanni a száraz bozótost és az értékes bogyókat termő bokrokat, kincsként kapkodni a földön heverő éles köveket és a madarak által elejtett magvak után, és bár kezdetben feleslegesnek tűnnek, még a tisztáson nyíló virágokat is érdemes módszeresen leszakítani. Mivel mindegyik választható karakter látott már pár részt a Túlélés törvényeiből, a begyűjtött nyersanyagokból pillanatok alatt képesek fejszét barkácsolni, amivel még szürkület előtt illdomos nekiesni az érintetlen természetnek. A masszív erdőirtás közben szerencsére nem kell Greenpeace-aktivistáktól tartanod (mégiscsak egy lakatlan szigeten vagyunk), a méretre vágott fahasábok pedig hamarosan a napnyugta után elengedhetetlen tábortűzben fognak ropogni, elűzve a sötétségben megbújó rémségeket. A napközben összehordott zöldségek félig átsütve landolnak a gyomrodban, és máris megérdemelsz egy virtuális vállveregetést, mert bizony túlélted az első éjszakát!

Az igazat megvallva a Don't Starve pusztán ennyiről is szólhatna, hiszen a néhány naponta visszanövő termésekből és a sziget végtelenített nyúlpopulációjából kiválóan el lehet éldegélni határozatlan ideig – de határozottan unalmasan. A játék ugyanakkor a hatalmas térkép és az életveszélyes élővilág felfedezéséről, illetve a sziget titkainak feltárásáról szól, eközben pedig rettentő nehéz ellenállni a gondos bázisépítéssel és a szédítően sokrétű craftolással járó szöszmötölés csábításának.

ÉLET A VADONBAN

A Don't Starve alapvető mozgatórugója tehát a kíváncsiság, ami gyakran halálos is lehet. Mi lenne például, ha bemennél abba a bizalomgerjesztő mocsárba, hogy megnézd, mi adja ki azokat a fura, szörcsögő hangokat? Vagy hová jutnál, ha belevetnéd magad a földön tátongó, borotvaéles fogakkal szegélyezett féreglyukba? Esetleg elcsenhetnél egy pöttyös tojást az egyszemű, gólyalábú rémmadarak fészkéből. Általában azonban még ilyesféle akciókra sem lesz szükség, hogy sikeresen bajba keveredj, a vadonban leselkedő számtalan veszély miatt pedig – hangzatos cím ide vagy oda – az éhhaláltól kell a legkevésbé tartanod.

Már ha gondoskodtál róla, hogy minden nap biztos kajához juss. Ahogy az ember is rájött néhány ezer év alatt, erre a célra a földművelés a legmegfelelőbb módszer. A szóban forgó földön kívül ráadásul nem is kell hozzá más, csak néhány mag és pár taligányi gané. Utóbbi felleléséhez azért szükségeltetik némi szerencse, de ha megtaláltad a kifogyhatatlan trágyaforrást, már csak az egyre rövidülő nappalok szabhatnak határt az önfeledt szüretelésnek. A tél ugyanis valóban közeleg: ha az éjszakánként előmerészkedő pókokkal, és a vissza-visszatérő vérebekkel folytatott örök küzdelem

Ő Wilson. Mármint nem a mi Wilsonunk a PC Gurunál, hanem a játék főhőse, hisz őt is így hívják.

ADATOK

KIADÓ
Klei Entertainment

FEJLESZTŐ
Klei Entertainment

MŰFAJ
akció/kaland/túlélő

MULTI
nincs

INFO

A Don't Starve 2013. április 23-án hagyta maga mögött a béta állapotot, és mindössze 14 eurót kell érte leszurkolni a Steam rendszerében.

VÁLTOZÓ VILÁG

Mi sem mutatja jobban a játék mögött álló csapat töretlen lelkesedését, mint a bétafázis elmúlt fél évében érkezett frissítések tömkelege. A Klei olyan alapvető mechanizmusokkal bővítette a decemberben még meglehetősen egyszerű programot, mint a zseniális őrületfaktor, vagy az évszakváltás, de rengeteg új tárgy és játszható karakter is bekerült az áprilisban megjelent programba. Mindazonáltal még most sem beszélhetünk „végleges" verzióról, hiszen a hivatalos közlemények szerint a fejlesztők legalább hat hónapon át ontják majd magukból a további frissítéseket, melyek – az eddigiekhez hasonlóan – mélyreható változásokat fognak eredményezni a játékban. A tervek között a jelenleg csak nyomokban létező sztorira fókuszáló kalandmód csiszolása szerepel a legelőkelőbb helyen.

TIPPEK, TRÜKKÖK

TUDOMÁNYOS BŰVÖLET

Bár a Don't Starve éjszakái még a nappaloknál is magányosabbak, a sötétségbe ágyazott szorongást szintén érdemes értelmesen eltölteni. Ha teheted, ekkor készítsd elő másnapi betevődet a tűz melegénél, és ami még ennél is fontosabb, alaposan böngészd át a legyártható tárgyak listáját! Mindig éjjel tervezz, napközben pedig inkább a szükséges alapanyagok beszerzésére fókuszálj!

GYANÚS TÁRGYAK

A craftolható eszközök mellett a szigeten is rengeteg tárgyat gyűjthetsz össze, ezek zöme azonban a játék kezdetén teljesen használhatatlannak fog tűnni. Ennek ellenére égbekiáltó bűn hátrahagyni, vagy helyszűke miatt eldobálni őket: éppen a legértelmetlenebbnek tűnő kacatok jelenthetik később a kulcsot a túléléshez, vagy az idegen dimenziókhoz. Inkább gyárts több ládát, de ne szemetelj!

AMELYIK KUTYA UGAT...

... az később jó eséllyel harap is. A vérebek nagyjából hetente visszatérő ellenségek a játékban, és addig nem nyugszanak, amíg az élők sorában látnak. Közeledtüket ugatás jelzi, gyorsaságukra és erejükre való tekintettel pedig már ekkor érdemes kedvezőbb terepre iszkolni. Csald őket bölények, vagy néhány emberszabású disznó közelébe, és hagyd, hogy azok elvégezzék helyetted a piszkos munkát!

A CSORDA NYOMÁBAN

A bölények (beefalo) azonban nem csak a vérebek elterelésére jók: ők jelentik a játék első számú trágyaforrását. A földművelés megkezdéséhez ezért elengedhetetlen, hogy mihamarabb megtaláld a csordát, ehhez pedig nem a térkép minden fehér foltját feltáró, aprólékos felfedezés a legjobb módszer. Csak rohangálj össze-vissza, amíg meg nem hallod jellegzetes bőgésüket, minden más ráér utána.

VESZÉLYES TORKOSSÁG

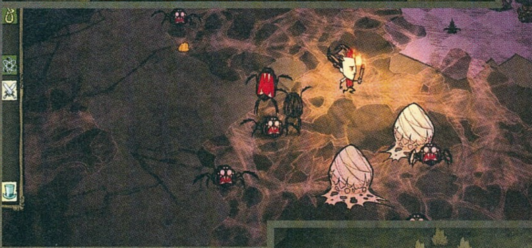
A cikkben már esett szó a mindenevőség (konkrétan a szörnyhús-fogyasztás) veszélyeiről, de vannak még étkek, amiktől nem árt tartózkodni. Ide tartoznak a kifejezetten más célt szolgáló gombák és virágok, illetve az örök tabut jelentő magvak. Utóbbiakra a már tárgyalt földművelés miatt lesz hatalmas szükség, ezért nem árt a játék első napjától tudatosan gyűjtögetni őket.

HÓHELYZET

A komolyabb böjtölést mellőzve a téli napokra sem árt némi kaját megspórolni – különösen, ha már sikerült összeszerelni az első frigót is. Tartalékok híján sem kell azonban kétségbeesni, csak alakítsd ki a téli szállásod egy olyan tisztáson, ahol hemzsegnek a nyulak! Készíts nyolc-tíz csapdát, és naponta helyezd ki őket közvetlenül az üregek fölé: a túlélés ezzel a módszerrel szinte garantált.

EGY KIS ÁMOKFUTÁS

Bár az életben maradáshoz nem árt bizonyos komolysággal kezelni a játékot, egy új karakterrel indított pár napos ámokfutás kifejezetten szórakoztató, ráadásul hasznos is. Ekkor kipróbálhatsz minden olyan veszélyes mutatványt, amit „élesben" nem mertél megkockáztatni, és értékes tapasztalatokat gyűjthetsz a Don't Starve világának működéséről, vagy az egyes élőlények viselkedéséről.



Van egy olyan gyanúnk, hogy a pókokkal való találkozás ebben a játékban sem egy örömteli dolog

Az élelemszerzés elengedhetetlen része a játékmenetnek, és hát józan paraszti ész szerint jobb a kaját megtermelni, mint gyűjtögetni

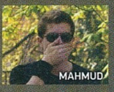
nem lett volna elég, most már a faggyal és az azzal járó szűkösséggel is meg kell birkóznod. A húsznaponta beköszöntő hideg évszakban ráadásul nemcsak babér, hanem répa, saláta és padlizsán sem terem, így ha nem spájzoltál be jobb időkben, bizony alaposan felkopik majd az állad.

Az éhség pedig sosem jó dolog: aki nem talál rendes ételt, hamarosan ráfanyalodik a romlott gyümölcsökre, vagy épp a tápláló, de nem túl egészséges szörnyhúsra. Utóbbi fogyasztása az instant rosszullét mellett egy másik kellemetlen hatással is jár – konkrétan megőrülsz tőle. Az éjszakák egyre sötétebbek lesznek; egyre több villódzó szempár mered rád a tábortűz fénykörén túl, a rémképeket pedig idővel a felkelő nap sem oszlatja már el, míg elméd teljes megbomlásával gyilkos valósággá nem válnak.

A REMÉNY HAL MEG UTOLJÁRA

A halálnak tehát rengeteg arca van, csak annyi biztos, hogy előbb-utóbb kajánul rád vigyorog. Ekkor pedig – hacsak nem sikerült valamilyen ritka varázsszerrel kijátszanod – vége a dalnak: nincs visszatölthető mentés és kilenc élet, minden kezdődhet elölről. A sokadik próbálkozással járó monotonitást ugyanakkor egy sajátos fejlődési rendszer küszöböli ki, melynek lényege, hogy a túlélt napok függvényében új játszható karakterek nyílnak meg. Bár egyedi képességeik üdítő változatosságot kölcsönöznek minden újrakezdésnek, a Don't Starve elsősorban mégis önmaga miatt marad érdekes. Minél tovább jutsz ugyanis a játékban, úgy kerülsz szembe egyre földöntúlibb és rémisztőbb lényekkel, melyekkel immár fejlett fegyverek és mágikus eszközök segítségével szállhatsz szembe. A szövevényes tárgykészítési rendszer rejtett bugyrain túl a világ addig eldugott szegletei is feltárulnak előtted, a folyamatos és merész kísérletezéssel pedig nemcsak magát a természetet állíthatod szolgálatodba, de megnyithatsz új játékmódoknak megfelelő dimenziókat is. A világ határait feszegetve a túlélés igazi mesterei előtt még a szigetről való menekülés reménye is felcsillanhat, a végkifejletet azonban csak több tucat óra után, derékig érő szakállal lehet megismerni.

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

P4 1,7 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB VGA, 500 MB HDD

Addiktív és zseniális játék zseniális emberektől. Túlélni nehéz, nélküle élni még nehezebb.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Rengeteg tartalom, kihívás és meglepetés, szinte végtelen játékidő és gyönyörű grafika.

KONTRA

A játék első szakasza kissé sablonos, sokadik nekifutásra vontatottá válhat.

85%

NINCS MENEKVÉS?

A kérdés csak az, hogy bírod-e addig cérnával. Bár a véletlenszerűen generált térképeknek és a folyton bővülő játékmenetnek hála felfedezni valóban sosem akad hiány, a sokszori újrakezdésnek van egy komoly hátulütője. A rendkívüli változatosság ellenére ugyanis a játék első órái ugyanarra a folyamatra, nevezetesen a biztos létminimum megteremtésére épülnek. Gyűjtögetés, felfedezés, letelepedés, termelés – mindig egy kicsit máshogy, de gyakorlatilag ugyanúgy. A látszólag megunhatatlan, sokrétű kihívás a sorozatos kudarcokkal így válik önismétlővé, sőt frusztrálóvá, ám a véletlenszerű sorscsapások még a rutinos szigetlakók életét is megkeserítethetik.

Mindez azonban kevés, hogy elrontsa a Klei zseniális játékát. A megszámlálhatatlan órányi szórakozás ráadásul roppant stílusos és szemet gyönyörködtető köntösben érkezik: a kézzel rajzolt, mesekönyveket idéző világ látványa egyszerre aranyos és rémálomszerű, az éjszaka rémségei pedig a gyermeki stílus ellenére is jóleső borzongásra késztetnek. Hangok terén már némileg szegényesebb a repertoár, de a számkivetettség és a magány érzete nem is lenne teljes állandó zenei aláfestéssel. Ha pedig a Don't Starve valamiben igazán remekel, az maga a hangulat: beszippant, megrág és kiköp, de az első megrázkódtatás után máris készen állsz a következő nekifutásra. Hiába az éhség, a szörnyek és a csapongó őrület, a mazochizmus ezúttal gyönyörködtet – kész szerencse, hogy nem lehet tutajt eszkábálni.

AZ ELLENÁLLÁS REMÉNYTELEN

DEFIANCE™

[ÍRTA CHRIS] **A sci-fi sorozatairól ismert SyFy csatorna áprilisban elindította Defiance című tévészériáját, amely mellé egy játék is készült. Ebben persze nincs semmi különös – a dolog pikantériája az, hogy ennek a játéknak az eseményei kihatással lehetnek a sorozatára, amire persze mi is azonnal felkaptuk a fejünket.**

Egy jó játék megszületéséhez gyakran elég, ha valaki bedob egy remek ötletet, és már ömlik is a pénz a producerek zsebéből. Nincs is ezzel semmi baj, próbálkozzanak csak a srácok, de vérzik a szívünk, amikor azt látjuk, hogy az ilyen kiváló ötletekből milyen minőségű produktumok lesznek. Itt van például ez a Defiance című MMO-játék, amely lényegében az azonos néven futó tévésorozatra épül. A történet szerint a Földön vagyunk, amit évtizedekkel korábban megtámadott egy idegen faj. A háború természetesen hatalmas pusztítással járt, az emberiség nagy része kihalt, a Földet pedig nyolc különböző rassz kezdte el egyszerre kolonizálni. Különféle terraformálási események hatására a bolygó növény- és állatvilága teljesen átalakult, s ebben az ellenséges környezetben kénytelenek a megmaradtak tengetni hétköznapjaikat. Az emberiség természetesen ezt is túlélte, s mivel az idegenek egy csoportjának vajból volt a szíve, St. Louis romjaira felépítették Defiance városát, ahol aztán békében éldegélnek egymással.

BÁRKAVADÁSZOK, ELŐRE!

A játék azonban nem itt, hanem háromezer kilométerrel nyugatabbra, a régi San Francisco környékén játszódik. A történet főhőse egy bárkavadász, aki a légkörben szétroncsolódott, meteorként aláhulló, úgynevezett bárkák darabjai közt kutat értékes holmik után, amiket aztán eladhat. MMO-játékról lévén szó az első lépésünk most is a karaktergenerálás lesz, ami nagyjából tök felesleges, hiszen azon kívül, hogy meghatározzuk az indítandó karakter nemét, a beállításoknak semmilyen kihatása nem lesz a történetre. Ezután jön a szokásos oktatórész, amiben kiderül, hogy a Defiance lényegében nem más, mint egyszerű, fedezékrendszer nélküli TPS, amiben a játékos dolga csupán annyi, hogy lőjön mindenre, aminek a feje felett piros csík van. Tudunk vetődni, tárat cserélni, ugrálni, sőt, a játék elején még kapunk egy járgányt is, amivel viszonylag gyorsan közlekedhetünk a környéken. Ja, és persze ott vannak a szokásos küldetések! Ezekből szerencsére rengeteget találhatunk, melyeket vagy a főbb történeti szálon haladva kapunk meg, vagy az utak mentén elszórva, egy-egy narancssárgán világító fényoszlopnál megállva vehetünk fel. Ezen kívül hasonlóan, mint mondjuk a Guild Wars 2-ben, véletlenszerű eseményekbe is botolhatunk, melyeket viszonylag gyorsan teljesíthetünk, ha úgy döntünk, hogy leszállunk a járművünkről. A gond csak az, hogy ezen eseményekben és a missziók zömében mindig ugyanazt kell csinálnunk; a változatosság csupán abból áll, hogy a készítők lecserélték egy-két tárgyat, amihez hozzá kell érnünk, de igazából mindössze hat-hét feladat váltja egymást: menj oda, lődd szét, vedd fel, szabadítsd ki, védd meg, hozd vissza. Ezeket párosítja egymással véletlenszerűen a Defiance, ami persze szórakoztató lehet az első húsz alkalommal, de idővel még a legtürelmesebb játékos gyomrát is megfekszi ez az egysíkúság. Ó igen, majd elfelejtettem: vannak időre teljesíthető versenyek is… Hát nem nagyszerű?

ONLINE ELEMEK

Az egyszemélyes küldetések mellett találkozhatunk kooperatív bevetésekkel is, melyek lényegében a WoW-ból ismert istance-oknak

ADATOK

KIADÓ
Trion Worlds

FEJLESZTŐ
Trion Worlds

MŰFAJ
MMOG

MULTI
van

INFO

A Defiance 2013. április 2-án jelent meg Európában, hazánkban a dobozos verzió forgalmazásáról nincs információnk, a játék a Steamről tölthető le 50 euró ellenében (nagyjából 15.000 Ft). A játékhoz kapcsolódó sorozat vetítését még egyetlen hazai tévécsatorna sem tűzte műsorára.

Ha egy ilyen középszerű játékban kellene szerepelnünk, akkor mi is ilyen morcosak lennénk

Jöhet a Földre bármilyen idegen faj, lehet bármekkora világvége, benzin marad a kocsikba

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KÓDOKAT A NÉPNEK!

A készítők különféle weboldalakon, Facebook-bejegyzések közt, képregényekben, trailerekben elrejtettek úgynevezett Arkfall-kódokat, amiket a www.defiance.com/en/my-ego/ oldalon begépelve extra jutalmakban részesülhetünk. Lelkes kódvadászok eddig 166 kódot találtak internetszerte, amiket egy oldalra gyűjtöttek számunkra, méghozzá itt: orcz.com/Defiance:_Arkfall_Codes

MILYEN FEGYVERREL?

A játékban számtalan fegyver közül választhatunk, de mivel csak kétféle mordály lehet nálunk, hamar rájövünk, hogy alaposan meg kell fontolnunk, melyik is lesz az a kettő. Első fegyvernek érdemes valamilyen brutálisan nagy sebzésű mesterlövészpuskát betenni, másodiknak pedig egy automata karabélyt, lehetőleg olyat, aminek valamilyen elementálsebzése is van.

HARCOLJ ÉSSZEL!

Sokak számára teljesen egyértelmű, de a Defiance-játékosokat látva talán érdemes megjegyezni, hogy ésszel kell játszani. A harc elején igyekezzünk mesterlövészpuskával messziről kiszedegetni ellenfeleinket, majd amikor megindultak felénk, váltsunk fegyvert, lőjünk le párat, amíg kitart a pajzsunk, ezután vonuljunk vissza addig, amíg az regenerálódik, és kezdjük az egész műveletet elölről.

ÚJABB MMORPG KONZOLON!

Butaság lenne azt hinni, hogy még sosem volt konzolos MMORPG: a Defiance nem az első és nem is az utolsó, viszont mindenképpen fontos mérföldkő, elsősorban X360-on, hiszen a Final Fantasy XI-et leszámítva nem nagyon akad még MMOG ezen a platformon. Ez a Live zártságára és a Microsoft konokságára vezethető vissza, pedig a Defiance a bizonyítéka annak, hogy kontrollerrel is lehet kiválóan, kompromisszumok nélkül játszani. Sajnos a hardver magával a játékkal már nem boldogul túl jól: 10-20 résztvevő felett képtelen egyidejűleg mindenkit megjeleníteni, és ez az ellenfeleket is érinti. A problémás jelenetek mindegyike az Arkfall-eseményekhez köthető, ahol általános jelenség, hogy a szörnyek nem látszódnak, túl sok az effekt és a szereplő, így a konzolok csak nehézkesen tudják kirajzolni őket, sőt, még a hang is elcsúszik, esetenként akár több másodperccel maradva le a kép mögött. A grafikai problémákat bugok is színesítik, így az irányítást leszámítva a Defiance konzolos változata technológiai szempontból csúfosan teljesít, de aki túl tud lépni ezeken a hibákon, annak (hacsak nem rendelkezik PC-vel) teljesen új élményben lehet része. Remélhetőleg ezzel átszakadt a gát, és végre több konzolos MMO-játék is lesz!

felelnek meg. E zárt területeken általában a dolgunk annyival nehezedik, hogy lépést kell tartanunk a társainkkal, akik folyamatosan, többnyire ész nélkül rohannak előre, ami végeredményben nem akkora baj, hiszen itt is csak lőni kell mindenre, ami mozog. Nagy taktikázásoknak helye nincs, néha el kell vetődni valamilyen irányba, be kell állni egy fedezék mögé, hogy a pajzsunk regenerálódjon, fel kell szedni az agyhalott pajtásainkat, akik berohannak mindenhova és meghalnak, és kb. ennyi. Bár a főellenfelek annyiban trükkösek lehetnek, hogy tudni kell, mikor hova kell lőni, szerencsére a fejlesztők gondoltak a nem túl éles eszű felhasználókra is, ugyanis mindig valamilyen narancssárga fényű cuccra kell tüzelnünk, így még a kicsit megerőltető gondolkodás is kikerül a képletből.

Hasonló a helyzet a raidek, azaz a nagyobb számú játékost kiszolgáló események terén is. A Defiance esetében a raid egy nyitott világú küldetés, tehát ez már nem másoktól elzárt területen zajlik. Lényegében itt arról van szó, hogy időközönként lehullnak nagyobb meteoritdarabok a földre, amit a térképen jelez is nekünk a program. Ezekhez aztán csak oda kell menni, majd addig lőni egy vörösen izzó követ, amíg az szétrobban. Ezután irány a következő, majd azt is szétlőjük, aztán addig ismételjük mindezt, amíg megjelenik egy hatalmas robot vagy mutáns rovar, akit ha nagy nehezen szétcincálunk, a szintünknek megfelelő lootot és tapasztalati pontot kapunk. Létezik persze kompetitív játékmód is, de itt csak TDM-mel találkozhatnak a játékosok, ehhez pedig már csak a legfanatikusabb felhasználók nyúlnak, hiszen semmilyen jutalommal nem jár, ha bucira lövetjük magunkat benne.

HARCIAS ELLENÁLLÓK

A küldetések tehát nem túl változatosak, a harcrendszer és a játékmenet viszont az átlagos szintet simán hozza, amitől a Defiance néha-néha még szórakoztatóvá is válhat. Adott tehát egy sima TPS, a karakterünknek van egy regenerálódó pajzsa, egy gránátja, két fegyvere, valamint egy speciális képessége, amit az úgynevezett EGO-rendszerben választhat ki magának. Ez lényegében a játék fejlődési szisztémája, ami négy főbb skill köré épül. Minden képesség kiválasztása után úgynevezett perkeket, azaz passzív képességeket is kibonthatunk magunknak, melyeket egyenként aktiválhatunk a karakterlapunkon. Ahogy lépjük az EGO-szinteket, úgy kapunk újabb és újabb perk-helyet, s tehetünk be magunknak mind több passzív képességet, így válva kicsit erősebb játékossá. Sajnos ezek a passzív skillek elég gyengék, gyakran észre se vesszük a hatásukat, csupán az elsődleges, aktiválható képességünk lesz az, aminek hasznát vesszük. Ez lehet rövidebb ideig tartó álcázás, nagyobb tűzerő, vagy akár hologramkivetítés is, ami megtéveszti az ellenséges célpontokat.

Egy nagyon ígéretes ötlet teljesen középszerű megvalósítása a Defiance, mind sorozatként, mind játék formájában

A játék egyetlen kiemelkedő részét a fegyverek jelentik, melyek elég változatosra sikeredtek ahhoz, hogy érdemes legyen a gyűjtögetésükkel foglalkozni. Rengeteg típussal találkozunk a játékban, kezdve a zárdugatytyús és félautomata mesterlövészpuskáktól az idegen technológiával működő pisztolyon át a rakétavetőig – a választék egészen elképesztőre sikeredett. Idővel persze rájövünk, hogy melyik az a kettő, ami szívünknek kedves, de lényegében hasonló változatosságra lehet számítani, mint a Borderlands 2 esetében. Külön érdekesség, hogy a fegyverek egy részét még módosíthatjuk is, bár a játék ezen része kissé átgondolatlanra sikeredett, ugyanis rengetegféle modot találhatunk a játék során, de leltárunk mérete nem teszi lehetővé azt, hogy ezeket huzamosabb ideig meg is tartsuk, valamint alig adnak bónuszt számunkra.

TE JOBBAN TESZED, HA ELLENÁLLSZ

Cikkünket olvasva mostanra talán már kiderült, hogy a Defiance semmivel sem nyújt többet, mint egy hagyományos lövöldözős játék, annak ellenére sem, hogy ellátták egy MMOG címkével, majd azt mondták, hogy szoros kapcsolatban áll a tévésorozattal. Egyébként utóbbiból egyelőre csak két rész ment le, tehát nem tudni, mi igaz ebből, mindenesetre magát a szériát olyan gagyinak találtuk, hogy biztosan nem nézünk meg belőle több részt. De visszatérve a játékra, mi is a gond a Defiance-szel? Az, hogy egész egyszerűen nem hozza azt a minőségi normát, amit ma egy MMO-játéktól elvárnánk. A grafika semmilyen, a hangok felejthetők, a játékmenet átlagos, a küldetések pedig végtelenül unalmasak. Emellett a fejlődési rendszer sem tesz semmit azért, hogy huzamosabb ideig lekössön minket – akkor meg minek adjunk pénzt érte?

De ismerős valaki... Csak nem Mr. Jégcsap szökött meg a Batman és Robin című filmből?

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2.0 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 15 GB HDD

A Defiance egy átlagos akciójáték MMO-elemekkel. Az biztos, hogy a sorozatnál jobb, de ettől még egy unalmas tucatjáték, aminek alig-alig akad pozitívuma.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **55%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **68%**

PRO

A fegyverválaszték változatos, a harcrendszer az átlagosnál kicsit jobb, és a játékmenet sem túlságosan terheli le az agyunkat.

KONTRA

A küldetések és az események rettentő unalmasak, alig akad valami a játékban, ami ösztönözne arra, hogy újra betöltsd.

64%

ISMÉTLÉS A TUDÁS...

Nemcsak karakterünk EGO-szintje, hanem minden fegyverünk, sőt, még a járművezetési képességünk is fejlődik, a használat gyakoriságától függően. Ezt a képernyő bal oldalán látható, kis kék kijelző alján lévő halovány csík jelzi számunkra. Minél többet lövünk egy adott fegyverrel, annál rövidebb lesz az újratöltési ideje és nagyobb a pontossága, ezért érdemes megmaradni egy típusnál.

GYORSUTAZÁS

Bár járművekkel is elég gyorsan átszelhetünk a világon, lehetőségünk van gyorsutazásra is, ha megnyitjuk a térképet. Itt az apró, kék ikonnal jelzett Fast Travel ikont kell megkeresni, amire duplán kattintva rövid töltögetést követően máris ott találjuk magunkat a kívánt területen. A térképen egyébként saját útvonaljelzőt is elhelyezhetünk, hogy könnyebben odataláljunk célunkhoz.

EGY KIS KERESKEDELEM

Időről időre belebotlunk majd kereskedőállomásokba, amelyeknél többnyire gyengébb fegyvereket vásárolhatunk magunknak. Néhanapján viszont kék, azaz ritkább, vagy akár lila, tehát egészen ritka holmit is felkínál számunkra a rendszer, így nem árt, ha mindig benézünk, van-e friss áru ezeken a helyeken. A lista óránként frissül, ezért ha látunk egy ilyen automatát, mindenképp álljunk meg egy percre!

INSTANCE-OZZ BŐVEN!

A kooperatív missziókat nemcsak azért érdemes teljesíteni, mert kizökkentenek minket az unalmas küldetésekből, hanem mert viszonylag gyorsan teljesíthetők (kb. 20-30 percig tartanak), és megfelelő mértékben jutalmazzák a játékost. Külön érdekesség, hogy mindegy, melyiket választjátok, ugyanis mindenhol a szinteteknek megfelelő lootot kapjátok, valamint a tapasztalati pont is elég szépen csordogál.

A MARSON, A FÖLD ALATT

MARS WAR LOGS

[ÍRTA WILSON] **Vannak olyan csodák, amikre egyszerűen nem lehet számítani – vagy azért, mert a semmiből jönnek, vagy azért, mert olyanok nevéhez köthetők, akik még sohasem alkottak maradandót. A Mars: War Logsból nem lesz klasszikus, de a szerepjáték-aszályban azért kifejezetten üde színfolt.**

A gyorséttermek kiapaszthatatlan, ingyen utántölthető italai és a millió fajtányi üdítők korában még nehéz elképzelni, hogy ötven, száz vagy kétszáz év múlva nem a fosszilis üzemanyag, hanem az édesvíz lesz a legértékesebb kincs. Az, amit akár fél óráig is eresztesz a lefolyóba zuhanyzás közben, amivel feleslegesen locsolod túl a virágodat, és amit úgy használsz, hogy még csak fel sem merül benned, egyszer bizony kiszáradhat a csap. A probléma valós, és nem csak a sci-fik világát érinti – persze ez nem boldogítja a Mars: War Logs azon lakóit, akik a nagy szomjúság után születtek.

CSAK MÉG EGY CSEPP

A War Logs vörös bolygója nem egy vidám hely, főleg Roynak és Innocence-nek (Ártatlanság), akik friss húsként érkeznek a 19-es büntetőtáborba, és annak barátságtalan közösségi zuhanyzójába, ahol egy jól megtermett férfi készül kielégíteni erőszakos vágyait. A péklapát arcú Roynak fehér lova ugyan nincs, de ez nem akadályozza meg abban, hogy a gyengék segítségére siessen, és ha már ott van, be is szervezze őket egy kiadós szökéshez, mert börtönben lenni egy bolygón sem jó, pláne nem egy olyanon, ahol az éhezés és a szomjhalál nagyon is reális veszélyt jelent.

A rögtön az események közepébe csapó szerepjáték egy percet sem szán arra, hogy elmesélje, miként is sodródott a káosz szélére a világa, vagy hogy egyáltalán miként pottyant az emberiség a naprendszer ezen bolygójára. Pedig lenne miről regélni, mert a War Logs világa kifejezetten egyedi, és kiválóan felépített hely. Erről tanúbizonyságot a Mass Effect mintájára felépített enciklopédia ad, mindent elmagyarázva a víz körül forgó háborúról, a kormányt kiszorító vízipari vállalatokról, és a véres hajcihő frakcióiról. A War Logs világa kiváló, a története viszont már kevésbé, hiszen a létező összes borzalmas fordulatot

felhasználja, és feltalál pár új, teljesen logikátlan csavart is, az egészet pedig a kreativitástól a lehető legtávolabb álló szereplőkkel próbálja előadni, valahogy úgy, mintha a fábiánsebestyéni művelődési ház próbálná meg színpadra vinni a Ben Hurt, háromezer forintos költségvetéssel és pár, mackófelsőből eszkábált kosztümmel.

TÚL OLCSÓ

Minden hiba, minden probléma a pénzhiányra vezethető vissza: a játékról süt, hogy nagyon szeretne a Mass Effect és a Witcher örökébe lépni, csak épp dollármilliók helyett egy gimnazista háromévnyi zsebpénzéből kénytelen gazdálkodni. Játékmenete ezért már az első percben ismerős és gyorsan elsajátítható, hiszen itt sem kell mást tenni, mint követni a fő- és mellékküldetéseket, bejárni a helyszíneket, teljesíteni az ilyen-olyan kívánságokat, egészen az aktuális fejezet végéig. Akkor mégis miben más ez a játék, mint mondjuk a szintén európai Witcher?

Például a tálalásban és a mennyiségben. Helyszínből tulajdonképpen csak három nagyobb van, de azok is akkorák, mint egy csomagnyi papír zsebkendő összefűzve. Folyosók labirintusa, minimális mozgástérrel, egy tucatnyi leágazással és roppant kevés NPC-vel. A játékidő nagyját ezért a jobbra-balra futkorászás adja, több órát töltve egyetlen térképdarabon, újra és újra bejárva a már ezerszer látott utakat. Amikor pedig épp nem turistaüzemmódban kell caplatni, természetesen jön a harc.

Nohát, van élet a Marson, csak egy kicsikét furcsára sikeredett

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Int.

FEJLESZTŐ
Spiders

MŰFAJ
szerepjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Dual Core 2,2 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB SM 4.0 VGA, 3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Története és párbeszédei rettenetesek, de a hangulata szinte páratlan, a világa pedig remekül felépített.

GRAFIKA	60%
HANG	40%
JÁTÉKÉLMÉNY	75%

PRO

Ügyesen követi a modern szerepjátékok alapszabályait, harcrendszere a történet végéig elszórakoztat.

KONTRA

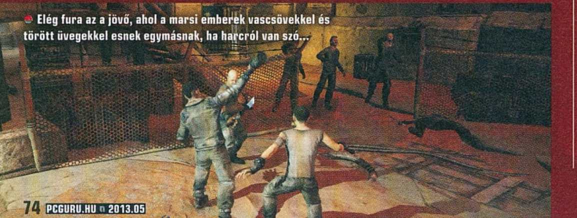
Kicsi a játéktere, a karakterek és a párbeszédek csapnivalóak, a sztori ezer sebből vérzik, a lezárás pedig borzalmasra sikeredett.

65%

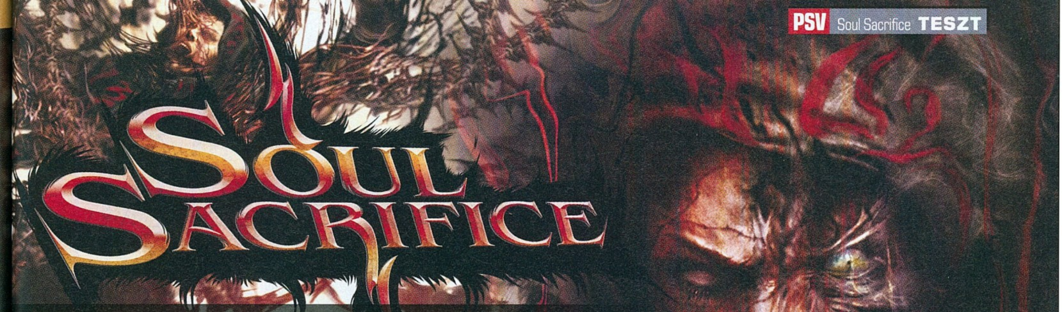
AZ UTOLSÓ GLADIÁTOR

A játék ezen része meglepően jól sikerült, még úgy is, hogy roppant bugyuta az a jövő, ahol mindenki vascsővel és fogakkal kivert fémdarabokkal ütlegeli egymást, lőfegyver címén pedig mindössze szögbelövőt használnak. Éppen ezért mindenkivel testközelből kell megvívni, általában csoportosan – ez persze sok frusztráló jelenetet szül, különösen a szűkebb helyszíneken, de a meglehetősen nevetséges sen kinéző folyamatos elgurulással, illetve a visszatámadással azért kiküszöbölhető a dolog. A rendszer egyszerűsége ellenére minden egyes küzdelem olyan, mint egy jól koreografált tánc: ütemes, dinamikus, sosem válik unalmassá, és ezt szinte kizárólag a jó kraftolási rendszernek köszönheti. Ennek hála új paraméterekkel ruházható fel mind az aktuális fegyver, mind a viselt öltözék, és mivel új komponenseket folyamatosan találunk egészen a történet végéig, így félóránként komplett gardróbcserével sikerül elhessegetni a monotonitást.

Nincs rá ésszerű magyarázat, hogy miért, de a Mars: War Logs nem rossz játék. A története csapnivaló, a dialógusai, a szinkronhangjai egy tizenéves fanfiction szintjén mozognak, játéktere borzasztóan kicsi, az egész mégis rettentő élvezetes. A játék egyátalán nem drága (20 euró), kifejezetten hosszú (csak a sztori tízórás), világa remek, hangulata pedig jelentősen túlmutat a költségvetésén és suta eszköztárán. Több pénzzel, jobb támogatással, nagyobb hozzáértéssel akár emlékezetes program is válhatott volna a War Logsból, így viszont csak egy élvezetes, egyszeri élmény – annak viszont kiváló, még a középszerűség terhével a nyakában is.



Elég fura az a jövő, ahol a marsi emberek vascsövekkel és törött üvegekkel esnek egymásnak, ha harcról van szó...



Soul Sacrifice

[ÍRTA WILSON] **Inafune Keidzsi úgy néz ki, megtalálta a helyét: a Capcomtól való viharos távozása után végre megérkezett az első játéka, ami hazájában annyira sikeres lett, hogy már a folytatásról tárgyalnak. De tényleg megérdemel egy második részt a gyenge kivitelezésű, bár remek alapötlet?**

Nyugati, a japán játékhíreket nem követő ember számára talán meglepő lehet az a tény, hogy a PlayStation Portable-t, a Sony első hordozható konzolját hazájában gyakorlatilag egyetlen játék mentette meg a teljes bukástól. Ezt a programot úgy hívták, hogy Monster Hunter: az eredetileg nagy konzolon indult, de ott csak mérsékelt érdeklődésre számot tartó sorozat a tökéletes handheld-szoftver definíciója is lehetne. Küldetései alig pár percesek, struktúrája nagy erőkkel támogatja a közösségi szórakozást, felépítése miatt pedig gyakorlatilag a végtelenségig bővíthető és továbbfejleszthető. Nem is csoda, hogy rengetegen megpróbálták már lemásolni, az elvártnál jóval kevesebb sikerrel – legalábbis mostanáig, a Soul Sacrifice ugyanis bizonyos szempontból talán még a példaképén is túlnő.

LELKEK TÁNCA

A játék története egy csontokból épített cellában veszi kezdetét, ahol az akkor még névtelen főhős élete utolsó perceit tölti rabszolgaként, és még élő emberként. Magusar, a világ egyik legerősebb varázslója az általunk irányított karakterhez hasonló szerencsétleneket fogyasztja reggelire, az áldozatok életerejével táplálva folyton folyvást gyengülő lelkét. A mostani eset mégis más, mert feltűnik egy beszélő, meglehetősen tépett könyv, Librom, és vele együtt a szabadulás reménye. Librom lapjain a korábbi áldozati bárányok sorsa szerepel, melyet átélve, esetenként megváltoztatva olyan erő birtokába juthat a túlélőjelölt, mellyel (és egy kis szerencsével a tarsolyban) talán van esély legyőzni Magusart.

A helyszínek és a lények szürrealitására nem lehet panasz, csak a változatosságukra...

ADATOK

KIADÓ
Sony CE

FEJLESZTŐ
Marvelous AQL SCE és Japan Studios

MŰFAJ
akció/RPG

MULTI
van

ÉRTÉKELÉS

Bejelentésekor úgy tűnt, ez lehet az a játék, amely felkaparja a padlóról a PlayStation Vitát, de a végeredmény egy teljesen középszerű, remek ötleteket elpazarló játék lett.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

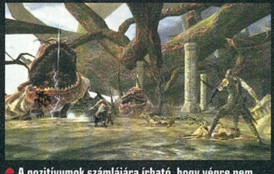
PRO

A játék mágiafúziós rendszere és a karakter testreszabhatósága fantasztikus, plusz a világ és szörnyek is dögösen néznek ki.

KONTRA

Kevés és túlságosan sokszor ismételt helyszín, szinte nem létező és teljességgel értelmezhetetlen történet.

60%



A pozitívumok számlájára írható, hogy végre nem kaszabolni kell, hanem a mágiának jut a főszerep

A sztori körülbelül eddig a pontig érdekes, és ami még ennél is kínosabb, hogy csak eddig értelmezhető. A Soul Sacrifice megörökölte a japán játékfejlesztés évtizedes problémáját, azt, hogy egyszerűen semmi sincs benne rendesen elmagyarázva, a fejlesztők minden kifejezést, eseményt, szereplőt úgy mutatnak be, mintha azok létezése magától értetődő lenne, és amúgy is az általános ismeretanyag részét képeznék. Éppen ezért senki se lepődjön meg, hogy a fejezetek közé beszúrt sztorielemeknek csak egy-két százalékából bogozható ki, hogy mi a fene is folyik a háttérben. A Soul Sacrifice mentségére legyen mondva, hogy a hangsúly itt egyáltalán nem a történeten, hanem a harcon van – és ebben legalább profi.

AZ ÁLDOZATI BÁRÁNY

A lélek-téma nemcsak a történetet, de az egész játékmenetet átszövi. Minden lény (beleértve a játékost, a társakat és az ellenfeleket) rendelkezik vele, felhasználásuk módja viszont szabadon változtatható. A lelkek begyűjtésére akkor van mód, ha az ellenlábasok padlót fognak – ekkor feláldozhatók a mágikus képességek fejlesztése érdekében, vagy megmenthetők az életerő megnövelése céljából. Habár papíron ennek nagy súlya is lehetne, a gyakorlatban már egyáltalán nem olyan nehéz eldönteni, merre dőljön a mérleg nyelve, mert könnyedén ki lehet alakítani egy olyan leosztást, ahol mind a két lehetséges pozitívum érvényesül.

Ennél sokkal izgalmasabb az a mágiarendszer, ami a harcokat hajtja, mert a csatákat itt nem kardokkal és nyilakkal vívják, hanem varázslatokkal. Összesen két szettet, hat különböző bűbájt lehet használni, és teljesen kötetlen, hogy mik kerülnek a repertoárunkba. A választék hatalmas, csak az alap kollekció vagy száz tételt tartalmaz, ezek pedig továbbfejleszthetők, idővel pedig kombinálhatók, így szinte feneketlenül mély az a kalap, amiből a védekező- és támadó képességek húzhatók ki. Éppen ezért meglepő, hogy az ezt összefogó menürendszer teljesen átlátható, már ránézésre is egyértelmű, hogy hol és mit lehet tenni. Az pedig japán játék esetében már kifejezetten furcsa, hogy a karakterépítés sokkal élvezetesebb, mint a tényleges csatázás. Ennek egyetlen oka van: az, hogy minden építőkockákból épül fel, az elemek száma viszont véges.

A LEGO-VILÁG

Helyszínből és ellenfélből például összesen lehet vagy nyolc, és ezeknek a fele már a tulajdonképpeni oktatókampányban is feltűnik. Ezeket újra és újra felhasználni, esetleg átnevezni és másként eladni roppant kínos dolog, és már a Dragon Age II-nek sem jött be. Mivel itt nincsenek nagy párbeszédek, hatalmas átvezető videók és értékelhető sztori, így az önismétlés nagyon hamar a felszínre kerül, és egészen a stáblistáig meg is keseríti az életünket. Pedig lenne miből gazdálkodni, a Soul Sacrifice dizájnja kifejezetten parádés, stílusjegyei eredetiek: olyan, mintha valaki egybegyúrta volna a nyugati és a keleti kultúra vonásait. A keverék kifejezetten tetszetős lett, bár a PS Vitát azért nem hajtja halálra, sőt, a helyszínek arénaszerű felépítés miatt meglehetősen spártai az összhatás.

Összességében nagyon vegyes játék lett a Soul Sacrifice. A harcrendszere egészen fantasztikus lehetne, de hiányzik belőle a változatosság, és az se ártott volna, ha a program elmagyarázza a dolgokat. Ideje bőven lenne rá, ha már az egész egy börtönben játszódik!

[ÍRTA CHOCHO] **Középkategóriás játékokkal tele van a padlás, és ezzel nincs is különösebb baj, feltéve, ha a gyengébb minőséget olcsó árral kompenzálják a kiadók. De mikor a mérleg nyelve ütközésig kitér, nincs az a páncélos, gépfegyveres lovag, aki menthetné a menthetőt.**

Az Army of Two-sorozatot nyugodtan hívhatjuk örök másodiknak. Bár megvolt benne a potenciál, képtelen volt kitörni az olyan nívós szériák árnyékából, mint az xboxos Gears of War, vagy a PS3-as Uncharted. Az első két rész ennek ellenére is elfogadható, már-már „jó" lövölde volt – a harmadik felvonást viszont elvették az EA Montrealtól, és a Dead Space- játékokat is fejlesztő Visceral Gamesre bízták, amely meglehetősen mostohán bánt fogadott fiával, egy teljesen érdektelen és egyszerű folytatást téve az asztalra. Hogy miért nem adtak bele apait-anyait? Jó kérdés, de végső soron nem is számít, hisz a játék a magyarázkodástól sem lesz jobb.

A sorozat harmadik része hatalmas csalódás, hiszen a Devil's Cartel szinte minden téren visszafejlődött az elődeihez képest

A-B-C-D...

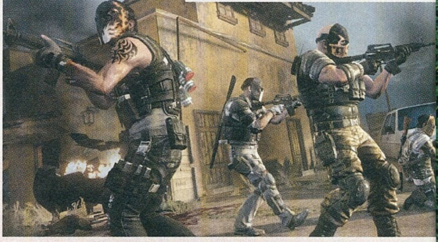
A fejlesztés valahogy úgy nézhetett ki, hogy visceralos srácok írtak egy „Közepes TPS-folytatást Gyártó Applikáció 2013" nevű programot, belegyömöszölték az első két Army of Two epizódot, majd megnyomták a nagy, piros gombot, és várták, hogy a számítógép lemezre égesse a végterméket, amit aztán lehetett is küldeni a sokszorosítóba. Más magyarázatot egyszerűen nem találok rá, hogy lehet egy ilyen remek lehetőségekkel kecsegtető játékot így elrontani. Kezdjük mindjárt a történettel, amit elég nehezen tudok csak felidézni, annyira semmitmondóra sikeredett. Adott a T.W.O. nevű zsoldosszervezet két új arca, Alpha és Bravo, akiknek egy drogkartellek ellen lázadó polgármestert kell megvédeniük. Az akció persze balul sül el, a fickót elrabolják, a két jó képességű, maszkos hős pedig a túsz megmentésére siet, s eközben annyi kábszerárus gonosztevőt lyuggatnak ementálivá, amennyit csak lehet. Mielőtt még megkérdeznétek, hogy mi a főszereplők igazi neve, eláruljuk, hogy nincs nekik, mert a Visceral szerint „így könnyebb azonosulni velük". Az biztos, hisz soha nem éreztem még magam annyira közel egy karakterhez sem, mint a bőszen káromkodó Alphához, a drámai mélységeket szántó Bravo mondatait pedig még Arany János is megirigyelte volna. „Megfizetnek." – dörmögi, mi pedig sóvárogva nyúlunk a távirányító némítás gombja után.

AHOGY A CSÖVÖN KIFÉR

Persze ezt a játékot nyilván nem a sztori miatt veszik meg, és az eddigi részek sem küzdöttek az irodalmi Nobel-díjért. A játékélmény viszont elvitte őket a hátán, mert annak ellenére, hogy ez elsőre nem látszik a patakokban folyó tesztoszterontól, egy egész taktikus, kooperatív harcrendszert raktak alájuk az EA-nél. Nos, ennek jobb, ha azonnal búcsút intenek a rajongók, mert a Devil's Cartel játékmenete oly mértékben pörög, hogy képtelenség bármilyen stratégia szerint játszani. Minden gyors és azonnali, általában arra sincs időnk, hogy felmérjük a terepet, ha pedig kilőnek minket, a társunk rögvest feléleszt, csupán egyetlen gombnyomás az egész. A játék cirka hat óra alatt ledarálható, kihívás pedig gyakorlatilag nincs benne. Viszont újra elérhető az első rész Overkill-módja, melynek lényege, hogy ha elég embert nyírtunk ki, átmegyünk eszelős gyilkológépbe, és úgy irtjuk a kartellt, mint a molyokat – nehogy csak egy percre is nehéznek érezzük az Army of Two-t. S ha még mindig nem szállt el a harci kedv, akkor az átalakított, gombnyomogatós fedezékrendszer és a sok, halálosan unalmas, scriptelt akciójelenet láttán biztos, hogy keserű fintorral tesszük majd le a kontrollert. Kooperatív módban, elhülyéskedve, még szórakoztató is lehet a Devil's Cartel, de csak megfelelő alapozás után.

INKÁBB A DROGOK

Hangulat és látvány terén az Army of Two-sorozat korábban rendben volt, viszont az új rész már egyszerűen csúnya és ötlettelen. A helyszínek pont úgy festenek, ahogy egy átlagos képzelőerővel megáldott grafikus felskicceli a mexikói nyomornegyedeket, a főtervező pedig, két pohár whiskey után, inkább rábólint a dologra, csak ne kelljen többet foglalkoznia a játékkal. Valószínűleg az alapanyag iránti tisztelet teljes hiánya az oka annak, hogy a sorozat védjegyének számító, szürreális fegyverfejlesztés átcsapott a CoD-ból ismert végagyi moddolásba, távcsövekkel és nagyobb tárakkal, a szinkronszínészeknek pedig minden bizonnyal alig fizettek valamit, olyan sablonosan vartyogják fel a röhejes szövegeiket. Persze lehet, hogy én várok sokat egy olyan játéktól, aminek a doboza „halálos kartelleket" és „félelmetes pusztítást" ígér. Nem is a nyilvánvaló, leplezetlen nemtörődömséggel van itt a legnagyobb probléma, hanem a borsos arcédulával: ezt a programot úgy 4-5 ezer forintért kellene vesztegetni, de így, hogy az EA teljes árral rakta a boltok polcaira, inkább jobb elfelejteni az ördög kartellét, és igényesebb alkotás után nézni.



A srácok fején lévő különleges maszk hivatott karaktert kölcsönözni a szereplőknek, ha már a fejlesztők nem vették a fáradságot, hogy írjanak nekik

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Viscreal Games

MŰFAJ
TPS

MULTI
2 fős kooperatív

ÉRTÉKELÉS

Totális melléfogás, a sorozat mélypontja, ami nemcsak azért fáj, mert ebben a szériában mindig volt lehetőség, de azért is, mert a régi csapat biztos nem rontotta volna el a játékot ennyire.

GRAFIKA:	**60%**
HANG:	**60%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**50%**

PRO

El lehet benne lövöldözni, és egy haverral társulva akár még szórakoztatni is képes.

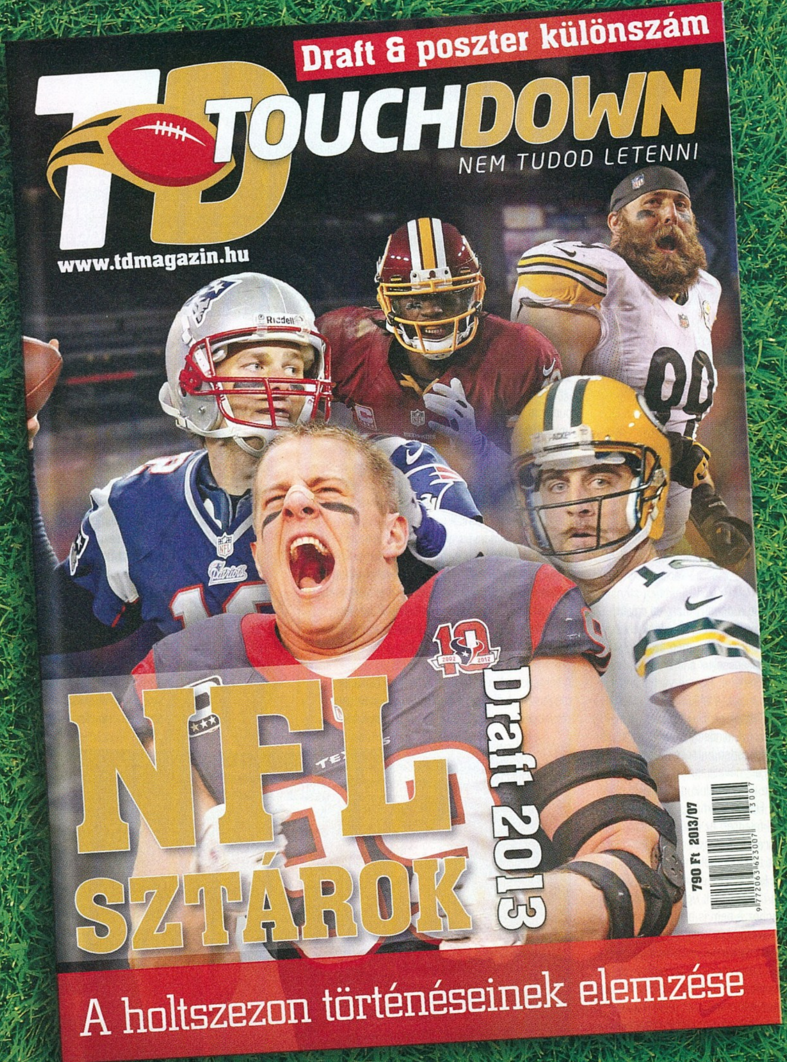
KONTRA

Elképesztő, de még az elődeihez képest is tudott butulni, ráadásul unalmas, csúnyácska és rövid is.

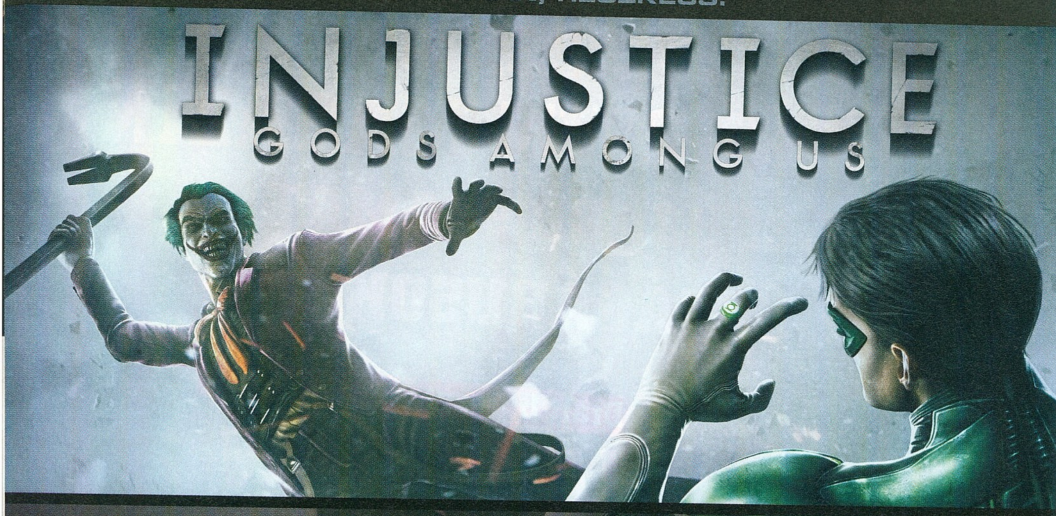
56%

A mexikói látkép elengedhetetlen része egy helikopter, amiről egy gépágyú köpi a golyókat

KERESD A
TOUCHDOWN MAGAZIN
LEGÚJABB SZÁMÁT
AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!



INJUSTICE
GODS AMONG US



[IRTA BATE] **Ismét nagy divatja van a képregényhősöknek, lassan minden hónapra jut egy játék a főszereplésükkel, ráadásul már nemcsak ócska adaptációkat kapunk, hanem sokszor tényleg jól kimunkált, élvezetes alkotásokat. Ebbe a kategóriába tartozik a NetherRealm új verekedős játéka is.**

Mikor először hallottunk az Injustice-ról, igencsak pesszimistán álltunk a játékhoz, ugyanis még élénken élt bennünk a legutóbbi DC-hősökkel megtömött verekedős program, a Mortal Kombat vs DC Universe nem túl szép emléke. Az ugyan bizakodásra adott okot, hogy a fejlesztést a Mortal Kombat szériát is sikeresen feltámasztó NetherRealm Studios vállalta magára, de egészen addig nem hittünk az Injustice-ban, míg a kezünkbe nem került a játék tesztpéldánya – ezt követően viszont szinte azonnal búcsút intettünk a kételyeinknek.

ALTERNATÍV UNIVERZUMOK

Azért csak „szinte azonnal", mert az egyjátékos kampány sztoriját felvezető videók olyan ocsmányra sikeredtek, hogy még azon is eltöprengtünk, hogy kikapcsoljuk a játékot, és hagyjuk az egészet a fenébe. Persze várható volt, hogy a program motorjával készült átvezető animációk nem fognak grafikai díjakat nyerni, de ilyen kritikán aluli minőségre azért nem számítottunk: kidolgozatlan hátterek, baltával faragott karakterek, nevetséges mozgás és még sorolhatnánk az ezredforduló színvonalát idéző megoldásokat. Hatalmas mázli, hogy a kezdeti sokkot azonnal feledteti az első küzdelem, amiben Batmant irányítva kenjük el Deathstroke száját. Mielőtt azonban belemennénk a harcrendszer és a karakterek ecsetelésébe, érdemes elidőzni a történetnél, ugyanis ezúttal azt is kapunk, méghozzá nem is akármilyet.

Az Injustice sztorija természetesen úgy nyit, mint a legtöbb szuperhősös képregény, tehát a jók csépelik a gonoszokat, és fordítva. Esetünkben épp Metropolisért zajlik a küzdelem, és Joker feltett szándéka, hogy egy atombomba segítségével elpusztítja a várost, amikor valami nagyon furcsa történik: néhány szereplő egy szempillantás alatt átkerül egy alternatív univerzumba, méghozzá egy olyan cudar fajtába, ahol Superman diktátorként uralkodik a bolygó felett. A szerepek ebben a világban teljesen felcserélődtek, hiszen a hősök egy része behódolt az Acélembernek, míg akadnak olyan gonoszok, akik az ellenállást képviselő Batman mellett harcolnak, hogy megtörjék a Kriptonról szalajtott „hős" uralmát. A hagyományos univerzumból érkezett karakterek persze szintén beszállnak a buliba, minek köszönhetően egy több fejezeten átívelő, kifejezetten érdekes és fordulatos történet bontakozik ki előttünk – azért lássuk be, ez nem olyasmi, amivel sűrűn találkozhatunk a verekedős játékok műfaján belül.

A történetnek a szólómód is alá van rendelve, méghozzá olyan értelemben, hogy a játék ezen részében nem mi döntjük el, hogy melyik karakterrel kívánunk küzdeni, hanem fejezetenként kapunk egy meghatározott figurát, akivel aztán szép sorban le kell nyomnunk a sztori által elénk sodort ellenfeleket. Az egyszemélyes hadjárat célja – a történet elmesélésén túl –, hogy megismerjük a játékban alapból elérhető 24 karaktert, valamint belekóstoljunk a különböző szereplők harcmodorába és különleges képességeibe. Habár egy kifejezetten részletes tutorial is a rendelkezésünkre áll az alapok elsajátításához (ezen érdemes is végigmenni legalább egyszer), igazi tapasztalatokat a kampány során szerzünk. A fejlesztők ráadásul gondoltak az újoncokra is, hiszen ez a mód úgy van megalkotva, hogy figyeli a játékos teljesítményét (nehézséget ennél a résznél csak a Settingsben lehet állítani), és ha a delikvens tapasztalat hiányában nem teljesít túl jól, akkor egy-egy elvesztett mérkőzés után a program lejjebb skálázza a mesterséges intelligenciát – ha pedig valaki már az első pillanattól profi, akkor ugyanez felfelé is működik, szóval a veteránok sem maradnak kihívás nélkül.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
NetherRealm Studios

MŰFAJ
verekedős játék

MULTI
van

INFO

Az Injustice: Gods Among Us 2013. április 16-án jelent meg Európában, Xbox 360 és PlayStation 3 platformokra. PC-s verzióról egyelőre nincsenek információk.

Aquament mindig is egy kicsit ciki karakternek tartottuk, azonban az első vele folytatott küzdelem után azonnal megváltozott róla a véleményünk

RED SON DLC

Az Injustice-hoz már a megjelenéskor számos DLC volt elérhető, de a legtöbb csak különféle extra skinekkel ruházta fel a karaktereket. Időközben megjelent az extra karakterként Lobót tartalmazó csomag is, de ennél sokkal érdekesebb a Red Son DLC, ami Mark Millar azonos című képregényén alapszik. Ez a sztori egy amolyan „mi lett volna, ha?" típusú történet, ami azt meséli el, hogy mi történt volna, ha Kal El nem az Egyesült Államokban, hanem a Szovjetunióban ér földet. A Red Son DLC nemcsak a képregényhez hű extra skineket tartalmaz, de húsz S.T.A.R. Labs küldetést is, amelyek olyan minijátékokkal tűzdelt missziókat jelentenek, amiket a Red Son képregény ihletett.

Batman és Deathstroke nem csak az Injustice-ban csapnak össze idén, de az októberben érkező Batman: Arkham Originsben is összeakasztják majd a bajuszt

Persze tudjuk, hogy Batman nagyon jó mentor volt Nightwing számára, de mi azért mégis Flashra fogadnánk

A kezdők életét könnyíti az is, hogy például a Street Fighterrel ellentétben itt nem karakterenként kell begyakorolni a legtutibb mozdulatokat, hanem ugyanaz a kombináció minden egyes figuránál előhoz valamilyen extra támadást. Ám ez a szisztéma korántsem jelenti azt, hogy a játék könnyű vagy gyorsan kiismerhető lenne, sőt, az Injustice egyik legjobb tulajdonsága, hogy a rendkívül változatos szereplőfelhozatalnak köszönhetően nagyon sokáig képes újat mutatni a játékosoknak.

ÜSD-VÁGD, NEM APÁD!

Az Injustice-ban fellelhető két tucat karakter mindegyike két különböző osztály valamelyikébe sorolható: vannak a szupererővel rendelkező figurák (Superman, Flash, Wonder Woman stb.) és a „technikás" szereplők (Batman, Nightwing, Joker, Deathstroke stb.) – utóbbiak nem az erejüket vetik be, hanem a különleges kütyüiket és egyéb eszközeiket. Habár ez még a képregényekhez mérten is irreális, de itt még Macskanőnek is van esélye Superman ellen, tehát hétköznapi pofonokkal és rúgásokkal is lehet sebzést okozni még a legerősebb szereplőknek is – persze egy verekedős játékban, ami ráadásul képregényeken alapul, felesleges is lenne logikát keresni.

A harc alapját a gyenge, közepes és erős ütések adják, egy negyedik gombbal pedig egy, az adott karakterre jellemző extrát hívhatunk elő – Green Arrow ilyenkor villámgyors nyílvesszőket lő ki, Doomsday kőpáncélt növeszt, Superman az átlagnál is erősebbé válik, Batman körül pedig lebegő batarangok jelennek meg, amiket sorban el lehet „sütni". Ezek persze a legalapvetőbb elemek, sima pofozkodással és a minimálisat sebző jellegzetességekkel nem sokáig lehet előrejutni, muszáj kombinálni a különböző ütéstípusokat és mozdulatokat, hogy valóban eredményesek lehessünk. A speciális támadások listája minden szereplőnél igen terjedelmes, és bár tényleg az összes karakternél működnek ugyanazok a kombinációk, egyáltalán nem mindegy, hogy ezekkel milyen akciókat hívunk elő, szóval ész nélkül hosszú távon itt sem lehet komoly sikereket elérni, meg kell tanulni, hogy az egyes kombókkal mi hozható ki a szereplőkből, és tudnunk kell azt is, hogy ezeket a mozdulatokat mikor érdemes használni. Az Injsutice ráadásul nem fél egészen új elemekkel színesíteni a verekedős játékok műfaját, így a különböző küzdelmek előtt találkozhatunk Quick Time Eventes minijátékokkal, ahol a képernyőn felvillanó gombok villámgyors lenyomásával szerezhetünk némi előnyt a ránk rontó ellenféllel szemben. Nem egy forradalmi újítás, de ezek az apró közjátékok kiválóan feldobják az egymást követő összecsapásokat. A bunyók – köszönhetően a rengeteg kütyünek és szuperképességnek – rendkívül látványosak: repülnek az nyílvesszők, a kardok, a bombák, lövések dördülnek, megremeg a föld, lézernyalábok cikáznak és varázslatok dörrennek el – van itt minden, amit csak el tudtok képzelni, és mindez még szinte semmi, hiszen a karakterek rendelkeznek a játék védjegyének számító elképesztő szupertámadásokkal is, és még a környezetet is be lehet vonni az aprításba.

> AZ INJUSTICE: GODS AMONG US EGY OLYAN VEREKEDŐS JÁTÉK, AMIT NEM CSAK A MŰFAJ VETERÁNJAINAK LEHET BÁTRAN AJÁNLANI, DE A NYERETLEN KEZDŐKNEK IS.

MAXIMÁLIS PUSZTÍTÁS

Bunyó közben, a képernyő alsó sarkaiban mindkét küzdő félnél látszik a „super meter" mutató, amit sikeres kombókkal és bekapott ütésekkel lehet feltölteni – az így szerzett pluszt használhatjuk támadások blokkolására, különleges csapások kivitelezésére, vagy a kontroller két ravaszának egyszeri lenyomásával elsüthetjük a már említett ikonikus szupermozdulatokat. Ha sikerül az akció, akkor pár másodpercre elégedetten hátradőlhetünk, ugyanis egy rendkívül látványos animáció keretében igen komoly sebzést viszünk be az ellenfelünknek. A játék összes karakterét érdemes kipróbálni csak amiatt, hogy gyönyörködhessünk ezekben a brutális támadásokban. Superman egy hatalmas ütéssel a sztratoszférába csapja az ellenfelét, majd utánarepülve visszavágja a földre, Green Arrow robbanó

Az Injustice a tökéletes példa rá, hogy nem feltétlenül kell kriptonit ahhoz, hogy jól megtáncoltassuk az Acélembert

A GURUK MEGMONDJÁK

Bate mellett Wilson és Chocho is megmérettették magukat az Injsutice küzdelmeiben, így az ő tömör véleményeiket is elolvashatjátok:

CHOCHO BÁRKINEK AJÁNLHATÓ

Nem igazán vártam az Injustice-t, ám amikor kezeim közé kaptam a lemezt, a játék rögtön elvarázsolt. Ugyan szó sincs hibátlan programról, a balanszon és az online komponensen még dolgozhattak volna a fejlesztők, de így is az egyik legjobb szuperhősös játék, amivel valaha találkoztam. Bárkinek szívesen ajánlom!

FANTASZTIKUS! WILSON

Miután a Tekken 3-ba fiatalságom és zsebpénzem egy jelentős részét beleöltem, valahogy kialudt bennem a verekedős játékok iránti lelkesedés. Az Injustice-t mégis sikerült egy ültő helyemben végigvinni, sőt, még az online csatákat is bevállaltam. Hogy miért? Mert ez bizony egy fantasztikus játék!

Deathstroke olyan sokszor szerepel cikkünk képein, hogy kezdjük azt hinni, ő a dizájnerünk kedvenc DC-karaktere...

Batgirl érkezik!

Várható volt, hogy az Injustice-ban nemcsak az alap 24 karakterrel lesz lehetőségünk küzdeni, hanem idővel, DLC formájában újabb szereplők szállnak be a bunyóba. Az első újonc, akiről lerántották a leplet, Lobo volt, és magazinunk leadásával egy időben az is biztossá vált, hogy Batgirl is csatlakozni fog a díszes kompániához.

nyilakkal okoz maradandó pusztítást, Flash pedig a Földet körbefutva felgyorsul és ad akkora pofont, hogy az egész pálya beleremeg...

Habár a harc két dimenzióban zajlik, maguk a pályák 3D-sek, és a durvább kombók hatására amortizálódnak is – de nem csak ennyi szerep jut az egyes helyszíneknek. Minden pálya számos interaktív elemet tartalmaz, melyeket szépen be lehet vonni a harcba, csak helyzetfelismerő képesség és gyors reflex kell hozzá. A Wayne kúriánál az ellenfeleket belerúghatjuk a háttérben álló szoborba, a Watchtowerben a levegőben közlekedő drónokat vághatjuk a másikhoz, míg az Arkham Asylumban az egyik csővezeték leszakításával lehet nitrogénnel megfagyasztani az ellenfelet.

A játék 15 pályáján számos hasonló meglepetés várja a szemfüles játékosokat, ám tisztában kell lenni azzal is, hogy nem mindegyik karakter tudja ugyanúgy kihasználni a terep adta lehetőségeket. Amíg Superman és Bane képes felkapni és elhajítani a gothami rendőrség tetején lévő batsignalt, addig Harley Quinn és Joker csak arra használhatják ezt a pályaelemet, hogy egy villámgyors ugrással az ellenfelük háta mögé kerüljenek. A meglepetéseknek azonban ezzel még mindig nincs vége, ugyanis a helyszínek többszintesek, tehát ha az opponensünket a pálya szélére csaljuk, és ott beviszünk neki egy hatalmas ütést, akkor nemcsak jelentős sebzést okozunk neki, de egy újabb látványos animáció keretében átcsaphatjuk őt egy újabb területre, ahol aztán egészen új elemekkel lehet színesíteni a harcokat. Változatosságban és lehetőségekben tehát nincs hiány, az összes karakter és az összes pálya kiismerése hosszú hetekre elég szórakozást biztosíthat mindenkinek.

LEHETŐSÉGEK TÁRHÁZA

Az Injustice tartalma viszont nem merül ki a különleges karakterekben és a meglepetésekkel teli pályákban, ugyanis a Single Player menüpont alatt nemcsak a sztorit találhatjuk, hanem egyéb menüpontokat is. A Battles opció azokat a klasszikus küzdelmeket tartalmazza, ahol adott karaktereket kell legyőznünk egymás után – ám a NetherRealm itt is csavart egyet a már ismert képleten, így ebben a menüben a szimpla bunyókon kívül olyan kihívások is várnak ránk, ahol eltérő körülmények között kell győzedelmeskedni a többiek felett. Az egyes küzdelemtípusok folyamatosan nyithatók meg, és olyan csemegéket találni köztük, mint a Poisoned mód, ahol egyre csökkenő életerő mellett kell sikert aratni, vagy a Survivor, melyben az életerőcsíkod azon az értéken marad, ahol az előző harcot befejezted, és csak úgy tudod visszatölteni, ha speciális mozdulatokat hajtasz végre. Ezen felül van még Training és Single Fight menüpont, ám ezeknél sokkal érdekesebb a S.T.A.R. Labs, ahol minijátékokkal tűzdelt karakterspecifikus küldetések találhatók, nem kevesebb mint 240 darab.

ACHILLES-SAROK

Természetesen az Injustice sem maradhatott többjátékos mód nélkül, és a kanapéról űzött offline küzdelemmel nincs is semmi baj, azonban a játék online része több sebből vérzik. A megjelenéskor tapasztalt, a bunyókat váratlanul megszakító bugot ugyan már orvosolták, azonban a küzdelmeket megkeserítő lagra még mindig nem született megoldás, így az interneten folytatott csatákba csak azok vágjanak bele, akiket kötélidegekkel áldott meg a sors. Ugyanígy idegesítő kissé az egyes karakterek kiegyensúlyozatlansága, ám egy javítással ez könnyen orvosolható, viszont addig jó ha tudjátok, hogy Deathstroke és Aquaman ellenében bizony fel kell kötnötök a gatyátok...

Mindent egybevéve az Injustice: Gods Among Us egy kiváló játék, és csak az online betegségek (na meg a csúnya kezdés) miatt adtunk a programnak 90%-nál alacsonyabb értékelést. A hibákat leszámítva egy tartalmas, látványos és változatos játékról beszélhetünk, amit bátran ajánlunk kezdőknek és haladóknak, sőt, még azoknak is, akik eddig valamiért kerülték ezt a műfajt.

ÉRTÉKELÉS

BATE

Látványos, szórakoztató és tartalmas verekedős játék, megszállottaknak és műfajszűz kezdőknek egyaránt.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Brutálisan látványos csaták, változatos karakterek, interaktív helyszínek, elképesztően sok játéklehetőség.

KONTRA
Helyenként csúnyácska átvezetők, egy-két kiegyensúlyozatlan karakter, és idegtépően döcögős online küzdelmek.

88%

CATWOMAN

1940 Amikor Selina Kyle először bukkant fel a **BATMAN 1.** számában, akkor még mindenki csak úgy ismerte, hogy a Macska (**The Cat**).

Habár nem egyszer fűzték romantikus szálak **Batmanhez**, a **Macskanő** folyamatosan egyensúlyozik a bűnöző és az **antihős** státusz között. Sosem lehet tudni, hogy éppen kihez lojális.

A **Macskanő** gimnasztikus képességeinek köszönhetően gyorsan és **hangtalanul** képes eljutni egyik helyről a másikra, így ő a legjobb besurranó tolvaj **Gotham Cityben**.

A karikás- és a szöges ostor a két kedvenc fegyvere, de ha közelharcra kerül a sor, előszeretettel használja a karmait is.

JOKER

1940 Joker először a **Batman 1.** számában tűnt fel.

Immúnis a saját mérgeire, mivel túltengenek a szervezetében a különböző kémiai anyagok.

Joker rendelkezik egy saját tömegpusztító fegyverrel, a **Joker Méreggel**. A kemikália a halált követően a Jokeréhez hasonló **vicsorba torzítja** az áldozatok arcát.

RÉSZLET JOKER FEGYVERTÁRÁBÓL:

- BANG feliratos szigonypisztoly
- Robbanó szellentőpárna
- Savlövő művirág
- Magasfeszültségű sokkoló
- Pengeéles kártyák
- Mérgező pite
- Robbanó szivar
- Nevetőgáz

GREEN ARROW

A milliárdos **Oliver Queen** hajótörést szenvedett egy trópusi szigeten, ahol az életben maradás érdekében az íjászat mesterévé vált, majd ezt a képességet felhasználva vált belőle a **Zöld Íjász**, miután megszökött a szigetről.

Fekete Kanári egyszer azt mondta róla, hogy látta, ahogy Oliver 39 nyílvesszőt lőtt ki egy perc alatt.

TRÜKKÖS NYILAK A TEGEZBEN

1. bumerángnyíl 2. könnygázos nyíl
3. páncéltörő nyíl 4. fagyasztónyíl
5. elektromos nyíl

1941 **Zöld Íjász** először a DC-féle **More Fun Comics 73.** számában bukkant fel.

BATMAN

A HŐS, AKI TÖBB NÉVEN ISMERT:

- A világ legjobb detektívje
- A denevér – A sötét lovag
- A köpenyes igazságosztó

BATARANG

Egy pengeéles, denevér formájú sarló, ami úgy működik, mint egy bumeráng. Használható kampóként, dobócsillagként, de arra is tökéletesen alkalmas, hogy Batman kiüsse vele a fegyvert az ellenfelek kezéből.

SZUPERKÉPESSÉG NÉLKÜL

Nincsenek különleges képességei és hagyományos fegyverei, de mestere a harcművészeteknek, tele van kütyükkel, és az öve is sok hasznos dolgot rejt.

1939

Az év, amikor **BATMAN** először tűnt fel a DC képregényekben.

SUPERMAN

NAPENERGIÁBÓL NYERI AZ EREJÉT

A Föld sárga Napja biztosítja **Superman** különleges képességeit, köztük a **szupererők** legjobbikát, a repülést!

Superman képes **100** tonnával is megbírkózni, a bőre gyakorlatilag **sérthetetlen**, és ezen tulajdonságainak köszönhetően ő az egyik legerősebb teremtmény a **Földön**.

SUPERMAN a különleges képességeinek köszönhetően hihetetlenül messzire ellát, észreveszi az emberi szem számára láthatatlan dolgokat és szinte bármin átlát, kivéve az ólmon.

1938 MÉG MIELŐTT LETT VOLNA BATMAN, WONDER WOMAN, FLASH VAGY ZÖLD LÁMPÁS, MEGSZÜLETETT SUPERMAN AZ ACTION COMICS ELSŐ SZÁMÁBAN.

WONDER WOMAN

1941 Wonder Woman először az All Star Comics 8. számában bukkant fel.

Wonder Woman egy amazon hercegnő, Zeusz félisteni képességekkel bíró lánya, egy **igazi harcos**, aki a békért küzd.

AZ IGAZSÁG KARPERECEI

A Wonder Woman karjain található páncél karperecek **különlegessége**, hogy elpusztíthatatlanok, ugyanis **Zeusz aigisz** pajzsának maradványaiból kovácsolták őket.

AZ IGAZSÁG LASSZÓJA

Wonder Woman ikonikus fegyvere egy **aranyszínű Lasszó**, amely elpusztíthatatlan és egy mágikus képességgel is bír: akit összecsomóznak vele, az kénytelen elmondani az igazságot.

Harley Quinn

1992 Harley Quinn első bemutatkozására a népszerű Batman: The Animated Series című rajzfilmsorozat egyik epizódjában került sor.

A briliáns elméjű pszichológus, Harleen Quinzel a fejébe vette, hogy „megtöri" az Arkham Asylumban fogva tartott Jokert, de nem járt sikerrel, és ahelyett, hogy segített volna a bohócnak legyőzni az őrületét, ő maga is „megfertőződött" és teljes egészében a pszichopata férfi hatása alá került.

Akárcsak szerelme, **Joker**, **Harley Quinn** is meglehetősen fura, gyerekes fegyverek egész garmadáját használja ellenfeleivel szemben. Többek között ezeket:

- Pukkanós játékpisztoly
- Gumicsirke
- Pogóbot
- Hatalmas gumikalapács

FLASH

AZ IGAZSÁG LIGÁJÁNAK EGYIK ALAPÍTÓ TAGJA.

1940 Bemutatkozására a Flash Comics első számában került sor.

Flash olyan gyors, hogy a **Washington** és **New York** közti távolságot képes megtenni kevesebb mint egy perc alatt.

FLASH AZ UJJÁN VISEL EGY **GYŰRŰT**, AMIBEN OTT LAPUL A HŐS ÖSSZETÖMÖRÍTETT KOSZTÜMJE, ENNEK KÖSZÖNHETŐEN **A VILÁG LEGGYORSABB EMBERE** MINDENKINÉL SEBESEBBEN KÉPES UTCAI RUHÁZATRÓL SZUPERHŐSGÚNYÁRA VÁLTANI.

Flash rendelkezik azzal a képességgel is, hogy hihetetlen sebességgel tud kommunikálni a hozzá hasonló villámgyorsaságú karakterekkel – van belőlük pár...

AQUAMAN

6908 méter a legnagyobb mélység, ameddig egy tengeralattjáró valaha is lemerészkedett, de Aquaman képes bármilyen mélységbe lemerülni az óceánokban.

1941 Aquaman első szereplésére a DC-féle **More Fun Comics** 73. számában került sor.

Telepátia

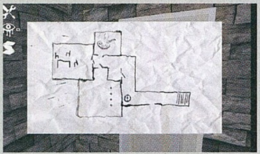
Aquaman képes telepatikusan kommunikálni minden élőlénnyel a tengerekben és az óceánokban, így egy pillanatok alatt maga mellé tud állítani egy egész hadsereget.

BÁR Ő **ATLANTISZ** JOGOS KIRÁLYA, ELUTASÍTOTTA A TRÓNT, VISZONT SOSEM HABOZIK **VISSZATÉRNI** „SZÜLŐFÖLDJÉRE", HA ANNAK VÉDELMÉRŐL VAN SZÓ, VALAMINT AKKOR IS MINDIG KÖZBEAVATKOZIK, HA A VÍZ ALATTI NÉPEK ÚGY DÖNTENEK, HOGY MEGPRÓBÁLJÁK ELFOGLALNI A FELSZÍNI VILÁGOT.

EYES – The Horror Game

Igen kevés horrorjáték készül mobilplatformra, ha mégis, akkor azok általában kimerülnek a vérmocskos zombihentelésben, vagy az agyatlan szörnyvadászatban. Az Eyes jelenti az üdítő kivételt.

Főként a kis képernyő hátrányai miatt kevés a zsánerben tényleg komolyan vehető próbálkozás, éppen ezért meglepő, hogy pont egy indie programozó hölgy, Paulina Pabis kezei közül került ki egy olyan játék, ami nem fröcsögő vérpatakokkal és olcsó ijesztgetéssel, hanem hangulattal és feszültségkeltéssel igyekszik magával ragadni (igaz, a program eredetileg PC-n és iOS-en látott napvilágot). Az alapszituáció meglehetősen egyszerű: egy ódon házban kell megtalálnunk pénzkötegeket (a három választható nehézségi szint függvénye a darabszám), amik minden egyes játékban máshol bukkannak fel. Helyzetünket nehezíti, hogy csupán egy rajzolt térkép áll a rendelkezésünkre, ami ténylegesen csak egy térkép, vagyis a pozíciónkat nem látjuk rajta, így ki kell találnunk, hogy a lakás melyik helyiségében lehetünk éppen. A pénzcsomagok – bár csillognak a sötétben – alaposan el vannak rejtve minden alkalommal, így át kell kutatnunk a különböző szobákat és berendezési tárgyakat, ha a nyomukra szeretnénk bukkanni. A ház egyes területei zárva vannak, így a kinyitásukhoz szükséges kulcsokat is össze kell gyűjtenünk, hogy teljesíthessük a küldetésünket. Mindezt persze majdnem vaksötétben, villámok fényénél, miközben recseg-ropog a padló alattunk, nyikorognak az ajtók – ráadásul a ziháló levegővételünkön kívül furcsa suttogásokat és sikolyokat is hallani vélünk. Nem véletlenül, ugyanis a házat kísértet járja, és felbukkanásakor bizony menekülőre kell fognunk a dolgot, valahogy úgy, mint az Amnesia: The Dark Descent vagy a Slender című, méltán híres paráztató horrorokban. Ha a szellem hozzánk ér, akkor azonnal vége a játéknak, ezért mindent meg kell tennünk, hogy eltűnjünk a szeme elől (kis segítség, hogy a gyűjthető szemikonok felhasználásával láthatjuk, merre jár őnagysága), és meghúzzuk magunkat egy biztonságos helyen, amíg nem támad kedve máshol kísérteni. Ezek a legfélelmetesebb pillanatai az Eyesnak, főként a remek fény/árnyék játékának és a hangeffektusoknak köszönhetően. Az FPS nézetű 3D-s grafika ugyan nem a legszebb, és az irányítás sem tökéletes, ennek ellenére mégis élvezetes műfaji különcöt tisztelhetünk benne.



A játékban az ilyen helyszínek sokkal félelmetesebbek, mint itt képen, az újságban

A látvány ugyan kicsit puritán, de a fény/árnyék hatások és a hangok jól megalapozzák a hangulatot

ADATOK

KIADÓ
Paulina Pabis
FEJLESZTŐ
Paulina Pabis
MŰFAJ
akció-horror
ÁR
ingyenes

GRAFIKA:	65%
HANG:	88%
JÁTÉKÉLMÉNY:	70%

PRO
Remek hangulat, mobileszközön is ijesztő.

KONTRA
Láttunk már szebb grafikát, és az irányítás sem tökéletes.

73%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

The Room

Szereted a logikai játékokat, a csavaros fejtörőket? Megfigyelőképességedtől maga Sherlock Holmes is sírva fakadna irigységében? Akkor a The Room című játékot neked találták ki!

Egyre népszerűbbek az úgynevezett menekülőszoba-játékok, melyek lényege, hogy egy helyiségbe bezárnak minket és barátainkat, és az abban elrejtett információkat mozaikszerűen összerakva kell adott idő alatt megtalálni a kijutás módját. A Fireproof Games kicsit fordított a helyzeten a The Room című 3D-s puzzle játékában, ugyanis nem egy szobából kell kijutnunk, hanem egy széfbe bejutnunk mindenféle logikai feladvány, rejtélyes üzenet megfejtésével, kulcsok megtalálásával és kombinációs zárak kirakásával. A széfben persze egy újabb dobozt találunk, amiben még egyet, és így tovább egészen négy fejezeten át. Természetesen a kirakós mellé naplóbejegyzéseken, kis cetliken, fényképeken megelevenedő misztikus történetet is kapunk, hiszen a legbelső dobozka belsejében az ötödik elem titka pihen, amit egy eltűnt jó barát hagyományozott ránk ilyen formában, hogy az ne kerülhessen illetéktelen kezekbe. Nem kizárt, hogy a miénkbe is csak nagy nehézségek árán fog, ugyanis a The Room olykor pokoli nehéz feladványok elé állít. A játék során a megfigyelőképesség épp oly fontos szerepet játszik, mint az éles logika, hiszen néha egészen észrevehetetlen helyeken bújnak meg a megfejtések, ami roppant idegesítő, amikor már századszorra suhanunk el egy apró részlet felett, aminek híján képtelenek vagyunk kinyitni a soron következő zárat. Ennek ellenére azonban szinte letehetetlen a játék, és ebben nem kis szerepe van az eszméletlenül szép és részletes grafikának, és a nem kevésbé eltalált zenei aláfestésnek. A kivitelezés pedig nettó zsenialitás, akárcsak a kirakósok, melyekből rengeteg akad, ám így is mindegyik ötletes és eredeti, az ujjmozdulatokkal és a telefon/tablet giroszkópjával való irányítás pedig tökéletes és pofonegyszerű. A játékidő hosszúságát embere válogatja, de a feladványok olyan annyira trükkösek és bonyolultak, hogy jó ideig el lehet bíbelődni velük. A The Room egyetlen gyenge pontja, hogy nem igazán lehet többször végigmenni rajta, mert már másodszorra játszva is elvész a felfedezés öröme, és így sokkal kevésbé élvezetes a kirakósdi. Azonban aggódni nem kell, az idegesítően szemtelen és egyben zseniális befejezés erősen sejteti a folytatás lehetőségét…

ADATOK

KIADÓ
Fireproof Games
FEJLESZTŐ
Fireproof Games
MŰFAJ
logikai játék
ÁR
436 Ft

GRAFIKA:	95%
HANG:	95%
JÁTÉKÉLMÉNY:	99%

PRO
Zseniális kivitelezés és kiváló fejtörők.

KONTRA
A többszöri végigjátszásra nincs semmi késztetés, hiszen a fejtörők nem változnak.

98%

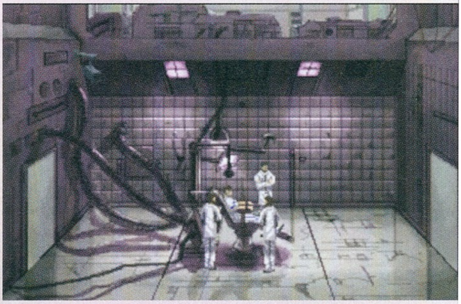
TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

AZ EMLÉK MÁS

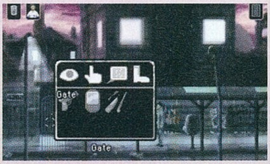
GEMINI RUE

[ÍRTA **MIDNITE**] **Ónos esőcseppek örökös kopogása Barracus mocskos sikátoraiban, a látótérbe kúszó nap villanása egy acélkék bolygó mögött... Majd az orvosi szék melletti hangszóróból instruáló hang, és fehér köpenyes alakok tanakodása a tesztalany felett.**



Ha egy ilyen labort látsz egy játékban, akkor fel kell készülnöd a legdurvább dolgokra, meg esetenként egy-két klisére is...

Így kezdődik el két különböző történet, két tanácstalan ember összefonódó kálváriája a jövő megkínzott valóságában. Az első, a ballonkabátos exjakuza, Azriel Odin, aki eltűnt bátyja lábnyomait követi a neo-noir kolónia depresszív lakótelepein át – mintha csak a Casablancából előlépett Humphrey Bogart tévedt volna a Szárnyas Fejvadász disztópiájába. A másik, Delta-Six, egy amnéziás alany a steril tesztlaboratórium falai közt, tétován követve fogva tartói utasításait, csak sorstársai elmondásából kapiskálva, hogy ementálira lyuggatott elméjében szökési tervet dédelget. Két nyomasztóan izgalmas, cyberpunk minimalizmusba csomagolt történet tart egymás felé a lebegő interakciós képernyők mögött, hogy vakító szikrákkal csapódjanak majd össze, mint az izzó króm és a jéghideg acél...



Tudod, hogy a jövőben vagy, ha a cellákat nem rácsok, hanem színes energiamezők zárják le

VIRTUÁLFÉNYBEN

A Gemini Rue főbb tulajdonságainak felsorolása nagyjából egybeesik azon dolgok listájával, amik miatt egy játék hátrányos helyzetből indul. Először is, klasszikus point-and-click mechanikájú darab, márpedig egy pillantás az elmúlt évek kínálatára rögtön leleplezi, mennyire halt ki a közérdeklődésből ez a játéktípus. Másodszor, története és közege minden részletében a cyberpunk zsánerbe tartozik, amit a Deus Ex kivételével semmi nem képvisel a mainstream játékfelhozatalban – persze, hisz a sci-fi és steampunk ötvözetének eme gibsoni válfajának szeretete már az én gyermekkoromban kifakult. Ráadásnak ott van a 80-as évek végi klasszikusokat idéző 16-bites grafika, a nagyon old-school tárgylista és a dialógusrendszer, illetve a legvégső érv, ami még az indie játékok közt is rizikóssá teszi a Gemini Rue premisszáját: hogy mindezt egyetlen kalandos lelkű fejlesztő, Joshua Nuernberger alkotta meg. A középiskolában.

A HOLNAP TEGNAPJA

Pontosítsunk: bár Nuernberger a középiskola utolsó évében kezdte el a Boryokudan Rue nevű, az Adventure Game Studio keretrendszerére épülő művet fejleszteni, azóta ez egy teljes neo-cyberpunk kalandjátékká nőtte ki magát. PC-re 2011-ben jelent meg, Gemini Rue néven, mi pedig most a frissen kiadott mobilos portot vehettük kezünkbe. Ez az érintőképernyős verzió egyszerre régi vágású és modern: pixeles emberkéink szögletes animációkkal bandukolnak statikus hátterek előtt, melyek elmosódó pasztellekből építik fel az esős kolónia belvárosi pusztulatát. Igen, a retinakijelzőnek itt nem látjuk hasznát...

Játékmechanikai tekintetben persze minden a klasszikus kalandjátékokra hajaz, az interakcióba vehető tárgyak felett lebegő ikonok jelzik a végigpróbálható akciókat (megnéz, megfog, beszél hozzá, belerúg). A ritka fegyveres harc szintén ikonok nyomkodásával zajlik, és a megoldások meglelése érdekében nem árt mindent végigpróbálgatni. (A humor is megjelenik ezen kísérletezések közben, például ha a beszéd interakcióra nyomsz random tárgyakon, hősöd a rezignált „Ezen nem használhatom a számat!" mondattal reagál.) Delta-Six nem büszkélkedhet gazdag tárgylistával, Azriel viszont pisztolyon kívül zártörő készletet is egy kommunikátort is hord magánál. Ebben a C64 dizájnt idéző menedzserkalkulátorban térkép, névtár és kereshető adatbázis is található, kiterjedt világ látszatát keltve – ám a játék valójában lineáris, döntéseink és válaszaink a párbeszédekben sosem befolyásolják a sztori alakulását. A Monkey Island hagyományait idéző feladatok teljesítése sem jelent kihívást, a nyomozás izgalmát inkább a sztori iránti kötődés adja meg.

KÜLÖNVÉLEMÉNY

A Gemini Rue egyik erőssége ugyanis, hogy jelzésértékű sziluettekből, elejtett mondatokból épít háttérsztorit, útmutatást és komplett jövőbeli világot. Hiába állnak csupán egy-egy mozgó, elmaszatolt pixelhalmazból és egy, a dialógusoknál látható avatarképből, a karakterek itt igazán életre kelnek – Azriel bátyjának rejtélyes eltűnése, vagy a Delta-Six kitörölt emlékei utáni kutatás igazi szívügyévé válik, ami részben a kivételesen jó szinkronnak köszönhető. Közben a pesszimista, futurisztikus miliőt minimalista, 2D-s ecset festi meg, akár űrhajóra, akár kutatólaborba vezessen a történet, de a ritkásan csendülő háttérzene is ügyesen segíti a hangulatteremtést.

Óriási piros pont még a Developers Commentary mód, melynek bekapcsolásával aktiválható hangfelvételek jelennek meg a pályákon, amikben vagy Nuernberger beszél az ott aktuális játéktervezési döntésekről, vagy a szinkronszínészek vicces bakijait hallgathatjuk meg. Összesítve, a Gemini Rue egy 20 évvel korábbról, időgéppel ideküldött játék, ami versenytársak híján még jobban kiemelkedik a mezőnyből. A mechanikus disztópia point-and-touch módszerű meglátogatása modern elvárásaink birtokában is élvezetes, és ha PC-n nem sikerült még rákattannod, inkább rögtön iOS-en próbálkozz vele.

ADATOK

KIADÓ
Piston Games

FEJLESZTŐ
Piston Games

MŰFAJ
logikai

ÁR
ingyenes

ÉRTÉKELÉS

Cyberpunk hátterű, történetorientált kalandjáték, aminek múltidéző külsejét okkal lehet szeretni és utálni.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **88%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

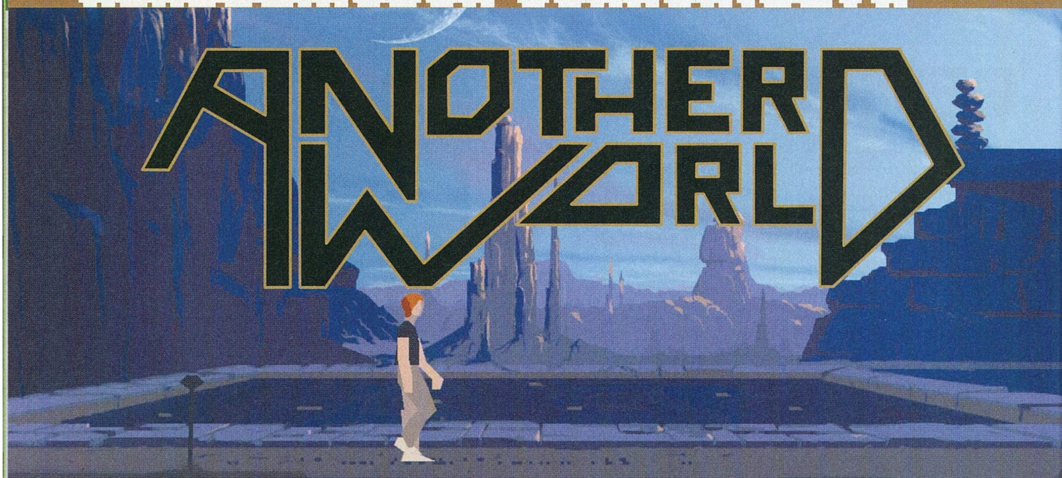
PRO
Két kihalóban lévő zsáner kivételesen élvezetes példánya. Ütős érv a mobiljátékokban ritka audiodialógusok alkalmazása mellett.

KONTRA
Nehézkes irányítás, mert a grafika elnagyoltsága miatt bajos eltalálni a hotspotokat. És akad a sztoriban klisé is...

84%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!



ANOTHER WORLD

[ÍRTA CHRIS] E havi retrórovatunkban egy olyan játékot mutatunk be nektek, amely nemcsak az egész játékiparra, hanem szerkesztőségünk idősebb tagjainak életére nézve is meghatározó volt. Eric Chahi mesterművéről, az Európában Another World néven futó csodáról van szó!

Két éve, 2011-ben ünnepelte 20. születésnapját az Another World (amerikai címe: Out of this World) című játék, melynek steames megjelenése alkalmából úgy gondoltuk, ideje lesz megemlékeznünk róla nekünk is. Nemcsak azért, mert boldog emlékeket párosítottunk a játékkal, hanem azért is, mert az Another World egy olyan művészi alkotás volt, ami még mai szemmel nézve is megállná a helyét az indie játékok között. Ha pedig belegondolunk, hogy mindez 1991-ben, egy 512 kilobyte memóriával rendelkező Amigán (is) futott, bizony elkerekedhet a szemünk.

AZ EMBER, A JÁTÉK

Az Another World készítője és tervezője Eric Chahi, aki egészen a program megjelenéséig grafikusként dolgozott különféle cégeknél, közvetlenül az Another World előtt pedig a Delphine Software-nél. Az ő keze munkáját dicséri például a point 'n' click kalandjátékok egyik jeles képviselője, a Future Wars, de dolgozott az Operation Stealth című kalandjátékon is. A Future Wars elkészülése után Chahi úgy érezte, ideje lesz saját projekt fejlesztésébe kezdeni. Első próbálkozása az Another World volt, aminek megalkotását az 1989-ben megjelent Dragon's Lair című játék ihlette. Ez volt a program, ami rajzolt animációkat tartalmazott, de hatalmas méretével sok játékos kedvét elvette a másolgatástól, ugyanis csak hat darab mágneslemezre fért fel. Chahi úgy gondolta, hogy ugyanezt simán meg tudná csinálni poligonokból is, így hát belevágott az Another Worldbe.

Később olyan játékok mellett vállalt kreatív munkákat, mint a Flashback (amiből épp most készül egy remake), valamint a Heart of Darkness, ami annak ellenére lett óriási siker, hogy megjelenését többször elhalasztották, s végül csak 1998-ban tudták kiadni. Ezek után Chahi hosszú évekre eltűnt a videojáték-iparból, egészen 2010-ig nem hallhattunk sokat felőle. Ekkor mutatták be az E3-on a From Dust című játékot, ami 2011 nyarán jelent meg Xboxra és PC-re. Hasonlóan előző munkáihoz, a From Dust is sikeres volt, legalábbis az újságírók körében, sokan csak a Black & White és a Populous közös gyerekének nevezték. A Metacriticen jelenleg 80%-os értékelésen áll.

ADATOK

KIADÓ
Virgine Interactive

FEJLESZTŐ
Delphine Software

MEGJELENÉS ÉVE
1991

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

A ROVAT CÉLJA

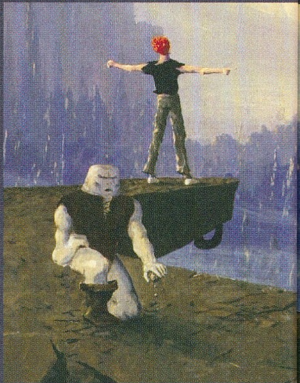
Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék gond és mindenféle extra bütykölés nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

MÁSVILÁGBAN

Na de térjünk rá akkor az Another Worldre, amely stílusát tekintve egy túlélő-platformjáték. A történet főhőse egy fiatal fizikus, Lester Knight Chaykin, aki egy félresikerült kísérlet folyamán lyukat vág egy idegen világba, ahova aztán átpottyan. Lester gyorsan rájön, hogy alaposan össze kell szednie minden bátorságát és ügyességét, ha túl akarja élni ennek a világnak a megpróbáltatásait, ahol szinte minden négyzetméteren veszély leselkedik rá. Először csak méregtüskével támadó kukacokkal és egy gorillaszerű lénnyel kell megküzdenie, később viszont felbukkannak a helyi lakosok is, akik elkapják és bebörtönözik. Lester azonban egy helyi lázadó segítségével megszökik, fegyvert szerez magának, és megkezdődik izgalmas menekülése ebben a furcsa világban, amelynek minden képernyőjén több tucat halálnem vár rá, és persze a játékosokra is.

Bár az Another World kifejezetten rövid, szerencsés esetben akár fél óra alatt is végigjátszható, azért bőven akad benne kihívás, ami miatt akár 3-4 órát is elszüttyöghetünk vele. Mai szemmel nézve rendkívül nehéznek mondható, hiszen több száz alkalommal is elhalálozhatunk benne a különféle ellenfelek és események hatására, mire megpillantjuk a stáblistát. Ezért aztán alaposan meg kell fontolni minden lépésünket. Pontosan be kell tanulni, hogy

Nincs semmilyen kijelző, és gyakorlatilag menü sincs a játékban, mégis izgalmasabbak és kiélezettebbek a harcok, mint bármelyik modern céllövöldében!



TAPINTÁSRA ÉRZÉKENY

Az 1991-es eredeti változatot követően több nem hivatalos verzió is napvilágot látott az Another Worldből, de az első igazán említésre méltó átdolgozásra 2006-ig kellett várni, ez volt a 15th Anniversary Edition. Ebben már nagy felbontás mellett, újrarajzolt hátterek előtt, új hanghatásokkal együtt ugrálhattunk hősünkkel, de a legfontosabb változtatás a checkpointok számának megduplázása volt, így könnyítve kicsit a játékon. 2011 szeptemberében érkezett a játék 20. születésnapi verziója, amelyben három különféle nehézségi szint is helyet kapott. Ez a kiadás pár héttel a lap megjelenése előtt felkerült a Steamre is, igaz, kissé borsos áron, de a játéktörténelem eme kritikusan fontos darabkájáért minden pénzt érdemes megadni, főleg, mert a felújítás kifejezetten igényes, az eredeti szellemiségét maximálisan követő változat lett.

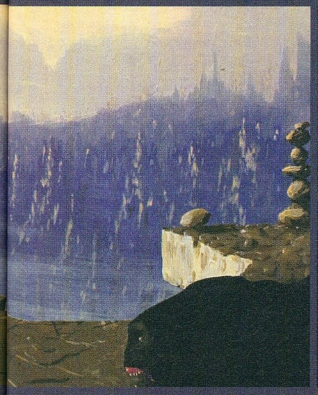
mikor és milyen irányban kell haladni, hogyan harcoljunk a különféle csoportokban támadó ellenfelekkel, és akár azt is, hogy melyik pixelről ugorjunk át a következőre. Hősünk, illetve hőseink – ugyanis kalandjainkban a szökésünket segítő bennszülött is részt vesz – semmilyen sebesülést nem képesek elviselni. Minden lövedék, vagy akár a legkisebb zuhanás is azonnal halálos ránk nézve, ami főleg úgy lehet egyesek számára frusztráló, hogy a játék semmiféle segítséget nem ad a végigjátszáshoz. Nincs HUD, nincs oktatómód, vagy akár villogó nyilacska, hogy merre menjünk – mindent magunknak kell kitapasztalnunk. Ez egyébként főképp Amigán volt elég kellemetlen, ahol még nemcsak YouTube nem segítette a végigjátszást, hanem játékállást sem lehetett menteni. Csupán egy kódsort kaptunk, amit begépelve nagyjából ott folytathattuk a játékot, ahol az abbamaradt.

A nehézségi szint ugyan magas, de a játékmenet miatt ez egyáltalán nem olyan frusztráló, mint más játékokban

A TECHNOLÓGIA

Az Another World egyik érdekessége, hogy nemcsak hangulata és játékelemei számítottak páratlannak, hanem technológiailag is hatalmas bravúr volt. A játék gerincét poligonos technológia képezte, ez mozgatta a szereplőket egy fix, rajzolt képernyőn. Chahi a mozgásokat úgynevezett rotoszkóp eljárással készítette, ami annyiból állt, hogy VHS-kazettára felvette az egyes jeleneteket, majd a képkockákat egyesével átrajzolta. A gond csak az volt, hogy akkoriban a videomagnók még nem tudtak huzamosabb ideig szünet módban maradni, ezért gyorsan kellett felskiccelni a képsorokat. A hátterek egyszerű Deluxe Paintben, a kódsorok pedig GFA Basicben készültek, ami lehetőséget adott Chahinak arra, hogy azonnal kipróbálja a félkész animációkat.

A játék híres intrója, amiben a félresikerült kísérletet figyelhettük meg, valamint a játék első pályája már 1990 elejére elkészült, amit követően Chahinak még fogalma sem volt, hogy merre fog haladni tovább a játék története. Csupán annyit tudott, hogy milyen érzéseket és látványt szeretne átadni a játékos számára, de lényegében minden a készítés közben alakult ki. Még egy nyamvadt storyboard sem készült, ami valószínűleg a mai játéktervezők számára egész elképesztően hangozhat, csupán pár látványterv állt Chahi rendelkezésére, hogy megtervezze az egyes pályákat.



Az intróban elképzelt jövő szerencsére nem valósult meg. Csúnya is lenne a mai fiatalságnak az a világ, ahol szöveges parancsokkal kell irányítani a PC-t!

HONNAN SZEREZHETEM BE?

Habár az eredeti változat beszerzése csak és kizárólag méregdrágán, aukciós portálokon valósítható meg, azért vannak alternatívák. A legújabb, a játék 20. évfordulója alkalmából kiadott változat gyakorlatilag bárhol megvásárolható, beleértve a Steamet és a folyamatosan ajánlott GOG portált is. Ezen felül ott van még az iOS-es és az Androidos kiadás is, melyek ugyan rettenetesen olcsók, viszont az irányításuk már nem ennyire fényes.

A FOGADTATÁS

A játék több mint két év fejlesztés után, 1991-ben jelent meg Amigára, majd PC-re is. Ez utóbbi verzióba bekerült pár új jelenet és ellenfél is. Később az Interplay jóvoltából megjelent SNES-re, mely kapcsán külön érdekesség, hogy egy jelenetet cenzúrázni kellett, ugyanis (most kapaszkodjatok meg, Witcher-rajongók!) idegen nők hárompixeles fenekét lehetett látni pár másodpercre. A játék tehát siker volt, méghozzá számokkal mérhető. Közel egymillió példányt értékesítettek belőle, az újságírók, és úgy általában mindenki odáig volt érte.

2004-ben sajnos a Delphine Software bezárta kapuit, ekkor Chahi megvásárolta a játék jogait, majd 2006-ban kiadott PC-re egy felújított verziót (15th Anniversary Edition), amiben már nemcsak az eredeti 320x200-as, hanem akár 1280x720-as felbontásban is élvezhetük Lester kalandjait. Nemrégiben pedig megjelent még egy ennél is újabb verzió is, a 20th Anniversary Edition, amit már akár iPhone-ra vagy Android készülékekre is megvásárolhatunk. Eric Chahi mesterműve tehát egy olyan alkotás, amit akkor is látnotok kell, ha nem igazán rajongtok a régi filmekért vagy a régi játékokért. Hangulata elképesztően magával ragadó, s bár játékmenete bővelkedik a kihívásokban, nem szabad úgy leélni az életeket, hogy ki ne próbáltátok volna!

92%

EGYEDI PÁLYÁK

[ÍRTA _CS_G] **A Minecraft kreatív módjának bevezetésével a játékosoknak lehetősége nyílt arra, hogy a program hagyományos pályagenerálását megkerülve olyan egyedi pályákat hozzanak létre, amelyeken túlélőmódban tudnak játszani, csak éppen módosított feltételekkel és szabályokkal. Minecraft rovatunk negyedik részében ezen egyedi pályák típusaival és az építésükkel foglalkozunk.**

A témában kevésbé járatosak kedvéért tisztázzuk, hogyan használhatunk külsős pályákat a játékban. A dolog viszonylag egyszerű, elég, ha a letöltött pálya mappáját a játék „saves" mappájába másoljuk. Ez Windows és OS X alatt is a felhasználó könyvtárában van, azon belül Windowsnál az /appdata/roaming/.minecraft, míg OS X esetében a /Library/Application Support/minecraft mappában.

Attól függően, hogy a játékos vagy épp játékosok milyen céllal vág (vágnak) bele az egyedi pályák készítésébe, három nagyobb pályatípust különböztethetünk meg.

(1) JÁTÉKOS A JÁTÉKOS ELLEN

E pályák építése egyszerűbb, mint a következő pontban tárgyaltéké, ahol a játékos a szörnyek ellen van, ugyanis nem kell külön foglalkozni az ellenfelek „telepítésével" (lásd alább). A feladat mindössze a küzdőtér kialakítása, a játékosok elosztása, és a játékszabályok pontos meghatározása; az egyszerű deathmatchtől az összetett csapatjátékokig szinte bármi lehetséges.

(2) JÁTÉKOS A SZÖRNYEK ELLEN

E pályatípuson belül két nagy kategóriát különítünk el. Az első, mikor egy módosított, esetleg beépített pályán hagyományos túlélőjátékot játszunk, a második pedig, mikor egy RPG-jellegű, küldetésekkel megtűzdelt helyszínen vagyunk. Előbbinél a terep berendezése a fontos, utóbbinál viszont az ellenfeleinket is meg kell teremtenünk, ami jóval összetettebb feladat – a megoldásra több lehetőség is adódik. Egyrészt kivitelezhető dispenser segítségével tojásokkal, a szörnyek így egyszerűen és viszonylag könnyen elhelyezhetők, ám ez esetben nehezen szabályozhatjuk az ellenség felszereltségét és tulajdonságait. Alternatív megoldás a McEdit szűrő futtatása, amivel előre létrehozhatjuk a szörnyeket; ez gyors és egyedi lényeket eredményez, de könnyen előfordulhat, hogy ez a megoldás belassítja a játékot. A harmadik lehetőség a Sethbling által létrehozott, be- és kikapcsolható spawner – használata bonyolult és időigényes, de a játékos mozgásának megfelelően megjelenő ellenfeleket eredményez.

(3) MINIJÁTÉK

Minden további pályatípust ide sorolhatunk, melyeket egy vagy több játékos játszik, és melyeknek valamilyen egyedi, nem RPG jellegű célja van – ez lehet a parkour-pályáktól kezdve egészen a Minecraft Guitar Heróig szinte bármi. Általában ügyességi játékok tartoznak alá, de sokszor találkozhatunk Redstone Puzzle-ökkel (megadott elemekkel kell megjavítani áramköröket) vagy éppen útvesztőkkel. Ezek a pályák gyakran alapulnak más számítógépes programokon vagy akár fizikailag létező játékokon.

A pályák kitalálása és megvalósítása egyedi, leírással visszaadhatatlan folyamat, és az építés jelentős része szimplán kreatív módban is megvalósítható, de azért nézzük meg, hogy a saját pályánk elkészítésében mi lehet a segítségünkre!

MCEDIT

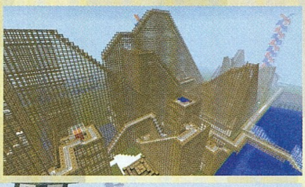
Az egyedi pályák nagy részét simán kreatív módban is meg lehetne építeni, de általában már a méretek miatt is érdemesebb valami külsős szoftverhez nyúlni. Ezek közül a legalapvetőbb valószínűleg a McEdit (megtaláljátok a DVD-melléklet Extra/Minecraft_rovat mappájában), melynek segítségével a már meglévő pályákon mozoghatunk vagy módosíthatunk blokkokat, és természetesen újak megalkotására is lehetőségünk van, továbbá szűrők segítségével érhetünk el extra funkciókat. Itt a spawnerek létrehozásának lehetőségét a legfontosabb megemlíteni, melyek lehetővé teszik, hogy egy bizonyos szörnyet vagy tárgyat hozzunk létre a pálya egy bizonyos területén, ráadásul az adott „elem" tulajdonságait is átszabhatjuk. Fontos még Sethbling neve, aki nagyon sokat foglalkozik a McEdittel, és a YouTube-on (http://www.youtube.com/user/sethbling) jó pár hasznos fogást elleshetünk tőle. A McEditen kívül rengeteg pályageneráló és terraformáló program létezik, ám ezek közül egyet sem tudnék magabiztosan ajánlani.

MODOK

A külső programok másik típusa a mod, ami a már elkészült pályán segíthet létrehozni egy-egy játékmódot. Bár ma már sok mindent elérhetünk az előző cikkünkben említett parancsok segítségével is, még mindig vannak területek, amiket ezek sem fednek le. Ez a típus is két elkülönülő részre oszlik: van, mikor a modolást a saját gépünkön kell elvégeznünk, és van, mikor a mod egy szerveren fut, és nekünk csak csatlakoznunk kell a játékhoz.

A külső programokkal szemben a Mojang hozzáállása általában egyértelmű: nem tiltják, de nem is támogatják ezeket, tehát mindig oda kell figyelnünk arra, hogy az általunk használt programok naprakészek legyenek.

A Minecraft igazi szépségét a játékosok által készített, nem egyszer egészen lenyűgöző egyedi pályák mutatják meg



TIPPEK ÉS TANÁCSOK

Ha minden egyes szerteágazó pályatípust megnézünk, rengeteg leleményességgel találkozhatunk, de számos kiaknázatlan lehetőséggel is. Ha van elég szabadidőtök és elszántságotok a saját pályák készítéséhez, íme néhány tipp a kezdéshez.

1. GONDOLKOZZ NAGYBAN

Az egyik legnagyobb hiba, ami a szép pályákat azonnal tönkreteszi, a méret. Egy blokk a valóságban nagyjából 1x1 méter lenne, melyhez viszonyítva rendkívül sok törpe házikóval vagy egyéb építménnyel találkozhatunk. Persze érthető, hogy az alkotók megpróbálnak minél gyorsabban haladni a munkájukkal, de ez sokszor a játék nehézségének rovására megy.

2. KÜSZÖBÖLD KI A CSALÁSOKAT

Ha több játékos számára készítünk játékot/pályát, ügyelni kell rá, hogy a lehető legkevesebb módját hagyjuk meg annak, hogy a játékosok illetéktelenül juthassanak be bizonyos területekre, illetve érdemes megelőzni azt is, hogy elrontsanak valamit.

3. FRISSÍTS!

Mint már sokszor említettük, a Minecraft folyamatosan változó és fejlődő játék; az a bug, ami még megtalálható az egyik verzióban, lehet, hogy a következő frissítést követően eltűnik. Néha nem árt átnézni a pályákat, hogy azok valóban működnek-e még, és alkalmanként érdemes frissíteni az egyes pályákon használt technikákat.

4. ÜGYELJ A HANGULATRA

Ez az, amit nem lehet mérni egy pályánál. Figyelni kell a részletekre, a sztorira, a játékszabályok pontos ismertetésére, és megfelelő mennyiségű tesztelésre. És ha még egyedibbé akarunk tenni egy pályát, akkor akár egyedi skin packet is készíthetünk.

5. ÜLTESS ÁT!

Rengeteg olyan számítógépes játékban felbukkant lehetőség van, amit eddig még nem készítettek el Minecraft-formában. Érdemes tanulmányozni a szabályokat, és próbálkozni az átültetésükkel a blokkok világába.

EGYEDI PÁLYÁK A DVD-MELLÉKLETEN

Ha már az egyedi pályáknak szenteltük a májusi szám Minecraft rovatát, akkor úgy döntöttünk, hogy a kedvenceinket meg is osztjuk veletek. A DVD-mellékleten nem csak a McEdit programot találjátok meg, de az alábbi három pályát is. Jó szórakozást hozzájuk!

SUPER CRAFT BROS: BRAWL

Ez egy igazán összetett PvP pálya, ahol 2-4 játékos mérheti össze a tudását. Ráadásul maga a pálya hat elkülönülő etapból áll, és nyolc különböző felszereltségű karakter közül választhatunk. Bónuszként tartalmaz egy random spawn rendszert is, ami különböző extra tárgyakat jelenít meg az egyes szakaszokon.

FAR CRY 3 MINECRAFT

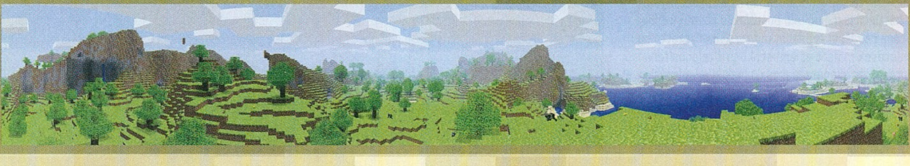
Még a „valódi" Far Cry 3 megjelenése előtt jött ki, és a tavalyi év legjobb FPS-ének választott FC3 több eredeti helyszínét is tartalmazza, plusz ötven meglehetősen mókás easter egg is helyet kapott benne. Nagyon nagy és igényes munka, a páratlan minőségét a Ubisoft közreműködésének is köszönheti.

SONIC THE HEDGEHOG

A klasszikus Sonic játék igazán jól sikerült feldolgozása, ami annyira hű maradt az eredetihez, amennyire az a Minecraftben lehetséges. A cél, hogy minél gyorsabban elérjük az ellenőrzőpontokat, a pálya végén pedig egy beépített stopper méri az időnket. Ráadásul a startvonalnál zenél, és van oktatórésze is.

SNAPSHOT RÖVIDHÍREK

Az 1.5 után jó ideig nem jelent meg heti snapshot a Minecrafthez, ami valahol érthető, hiszen a fejlesztőknek rengeteg bugot kellett kiküszöbölniük, méghozzá nem is kicsiket (többen biztos észrevettétek, hogy az 1.5.0. alatt nem működtek a festmények). Az elmúlt időszakban viszont újra beindult a snapshotok kiadása, és bár a változások száma nem jelentős, ám az ilyen formában érkező fejlesztések így is elég előremutatóak. A Mojang például egy teljesen új launchert fejleszt, aminek az egyik legszembetűnőbb változása, hogy a jobb felső sarokban helyet kapott egy legördülő menü, ahol a verziószám látszik, és ez arra utal, hogy a jövőben lehetőségünk lesz váltogatni a különböző verziók között. Megjelentek továbbá a lovak, amik ugyan még elég kezdetleges fázisban vannak, (nincs például hangjuk), de végre egy értelmes alternatívát biztosítanak a nem kötött pályás közlekedésre. Ezen kívül újdonság a szőnyeg is, ami színes gyapjúból gyártható, viszont (egyelőre) nincs lépcsőn használható változata. A Mojang sok egyéb kisebb elemet (főleg a lovakhoz kapcsolódóan) is bevezetett a snapshotok segítségével, de ezekre most nem fogunk külön kitérni, inkább próbáljátok ki őket!



MARKETING, ÚJSÁGÍRÁS ÉS VIDEOJÁTÉKOK

[ÍRTA GREG5] Múlt hónapban a női karakterek és a videojátékok kapcsolatát boncolgattunk részletesebben, most pedig a marketing, az újságírás és a videojátékok témáját járjuk körbe, rámutatva, hogy mennyire nincs könnyű helyzetben az egyszeri játékos, ha el akar igazodni a kedvenc témáját érintő információtengerben.

Hol a határ a nyílt fizetett hirdetés, az újságcikk, a hír és a bújtatott reklám között a videojáték-iparban? Közhely, de a közösségi média elmosta a játékok esetében egyébként sem túlságosan erős határvonalakat. Egy példa. Az EA bejelenti a legújabb Battlefield 4-et egy ehhez társuló 17 perces monumentális videóval: fizet azért a nagy oldalaknak, hogy bannerjeikben, videótartalmaik előtt megjelenjen a Battlefield embléma, rákattintva megtudhatjuk a legfontosabb információkat, és persze eljutunk az ominózus videóhoz is. Mivel a BF évek óta kifejezetten népszerű téma a játékosok körében, a videojátékos honlapok egyből érdeklődést mutatnak, és egymással versenyezve hozzák le ugyanazt a videót, aminek megjelentetéséért súlyos dollárezreket fizetett az EA mondjuk az IGN-en – ahol természetesen szintén kiemelt hír lesz a játék bejelentése.

FUTÓTŰZ

Egy termék vagy cégmárka sikeres „kiépítése" után a potenciális vásárlóközönség automatikus érdeklődést mutat minden olyan hír iránt, ami a „kedvencüket" érinti (lásd például az Apple bejelentéseket vagy pletykákat övező „hisztériát"), amit kénytelenek meglovagolni az olvasottságból és kattintásszámból élő portálok is – ezen írások hatása ráadásul erősebb, mint a sima fizetett hirdetéseké, mert az emberekben általános fenntartások és ellenérzések alakulnak ki a leplezetlen, fizetett reklámok iránt. Ha viszont mint bemutatót, sajtóeseményről szóló beszámolót olvassák, máris sokkal nyitottabban állnak a témához – pláne egy régi, bejáratott cím esetében. A közösségi média mindezt megsokszorozza, hisz már nem csak négy-öt forrásból halljuk vissza a nagy bejelentéseket, de egy egyszerű like-kal vagy megosztással mi magunk is hozzájárulunk, hogy a szerintünk is fontos új infó még több üzenőfalon megjelenjen.

AZ ÚJONCOK NEHÉZSÉGEI

Kategóriákkal nehezebb dolga van a kiadóknak egy új játék bevezetésénél, hiszen egy vadonatúj cím önmagában még nem kelt semmilyen emléket vagy érzetet. A marketingesek ilyenkor megpróbálják az új címet valami ismerthez, valami minőségihez kötni. „A Bungie új FPS-e" – hirdeti a Destiny posztere, és máris egy eszméletlenül pörgős, látványos sci-fi-re asszociálunk. „Peter Molyneux új mesterműve" – a mester hiába okozott csalódásokat az elmúlt években, ennek ellenére mégis azonnal valami aranyos fantasyvilágra gondolunk, tele lehetőségekkel. Valamihez muszáj kötni az új neveket, különben az csak a „valami új játék" kategóriába kerül az emberek fejében, és ha nincs valami különösen újszerű, esetleg elmeroggyant ötlet vagy szuperlátványos grafika, akkor a célközönség nagyon hamar képes még a címet is elfelejteni.

Apropó külsőségek: miért mentek rá annyira a fejlesztők a külcsínre az elmúlt 15 évben? Mert sokkal egyértelműbb, látványosabb különbség érhető el általa, mintha „csupán" valami elsőre láthatatlan funkció teszi igazán jóvá a programot. Az új Unreal és id Tech motorra mindenki egyből rácsodálkozik, a játékosok mutogatják a barátaiknak, és győzködik őket, hogy az általuk futtatott játékok milyen jól fognak kinézni az előzetes képek alapján – ezt nagyon könnyű eladni és reklámozni. Sokkal nehezebb viszont kiváló mesterséges intelligenciával vagy rafinált pályadizájnnal durrantani: ezeket már korántsem olyan egyszerű promózni, mert egyrészt minden fejlesztő azt mondja, hogy náluk kiemelkedő lesz az MI, másfelől ezen játékelemek hiteles bemutatása már egy jóval hosszabb, bonyolultabb prezentációt igényel. A Halo 4 úgy mutat Xboxon, mint semmilyen más FPS korábban – ezt a legkönnyebb milliónyi játékossal megértetni és eladni nekik. Azt, hogy cserébe nincsenek monumentális csaták, hogy a pályák érzékelhetően elkülönített szegmensekre vannak bontva, már csak a profi tesztek említették meg – pedig ezzel a készítők jelentősen csökkentették a klasszikus Halo-élményt; a volt fejlesztőcsapat, a Bungie ebbe a kompromisszumba valószínűleg soha nem egyezett volna bele.

SZTÁR HELYETT SZTÁRVÁLLALAT

Évekkel ezelőtt Hancu vezette a Guru keretein belül a (játék)világ legbefolyásosabb emberei rovatot, megannyi számon keresztül. A kilencvenes években

> „A VIDEOJÁTÉK NAPJAINKRA MÁR TÖBBMILLIÁRDOS ÜZLET, ÍGY NEM CSODA, HOGY A CÉGEK MINDENT MEGTESZNEK, HOGY FELKELTSÉK A FIGYELMÜNKET"

Készül a zseniális Pinball FX 2-t jegyző Zen Studios új játéka, a CastleStorm. Halottál már valaha róla...?

még szinte minden egyes kiemelkedő játékot egy-két kulcsemberhez kötöttünk, akiknek a neve garanciát jelentett a sikerre. Igen ám, de a kiadóknak nagyon nem tetszett ez a trend, hiszen a dollármilliókat érő hírnév ilyen formán egyénekhez kötődött, az adott személy pedig bármikor otthagyhatta munkahelyét, és új cégnél gyarapíthatta tovább a dollármilliókat érő renoméját. Ezért aztán valamikor az ezredforduló táján a legnagyobb vállalatok kitalálták, hogy az egyén helyett inkább a fejlesztőstúdiókat (mint birtokolható és irányítható céget) fogják felfuttatni. Persze megmaradtak a sztárjaink a kilencvenes évekből, de ha megfigyelitek, nagyon kevés új csodaprogramozó és designer-guru került be a köztudatba. John Carmack, Ken Levine, Will Wright mind régi örökségek, de újabban a legjobb, garantáltan jó játékokat nem egyénekhez, hanem cégekhez kötjük: manapság már a Rockstar, a Blizzard, a Bungie, a DICE és a Naughty Dog portékáit keressük a boltok polcain.

Nyilatkozni, interjút adni persze még mindig kell, és pár név azért minden évben bekerül a köztudatba, de a játékokat, a sorozatokat manapság már egy komplett fejlesztőcsapathoz kötjük – elég csak a Call of Dutyra gondolni, ahol a fejlesztőcsapat neve erősen meghatározza azt is, hogy a játékosok milyen érzésekkel várják az új epizódot, sokaknak ugyanis nem mindegy, hogy az Infinity Ward vagy a Treyarch van-e a „volán mögött". Egy felfuttatott stúdió borzasztó nagy előnyt jelent az eladhatóságnál: hiába cserélődött le a fél gárda egy-egy csapatnál, attól még ugyanazon név alatt folytatják tevékenységüket, a borítón, a hirdetésekben pedig már jöhet is öles betűkkel, hogy a God of War vagy az Unreal alkotóinak új játéka.

A Battlefield 4 bejelentésekor szinte egyszerre mozdult a világ, mindenki a DICE vadonatúj játékával foglalkozott, még azok is megnézték a 17 perces videót, akik nem csak, hogy sosem BF-ezték, de még konzoljuk és játékos PC-jük sincsen

Tovább kuszálja a dolgokat, hogy egyes sorozatokat több fejlesztőcsapat visz: csak úgy tudunk évente friss CoD-ot és Need for Speedet kapni, hogy két gárda dolgozik az adott franchise-on. Igen ám, de az Epic vagy az id Software, sőt még a Rockstar neve sem jelenthet teljes biztosítékot a minőségre, mert a nagy csapatok sokszor kétháróm elkülönült alegységgel dolgoznak, amiket bizony szándékosan nem mindig különböztetnek meg mondjuk North vagy egyéb jelzőkkel. Így a Rockstar logó alatt is jelentek meg olyan középszerű vagy gyengébb alkotások, mint a Midnight Club vagy a Manhunt, de például hiába fejlesztette az Insomniac a tavalyi Ratchet & Clank részt, az öt zseniális epizód után most egy összecsapott, tartalmatlan fércmunkát kaptunk, és arra, hogy ez fog történni, semmiféle előjel nem utalt.

LÉGY RÉSEN!

Ha egy leendő játék minőségét szeretnénk előre megállapítani, pár nagyon ritka esetet leszámítva nem bízhatunk sem a fejlesztő, sem a kiadó nevében, a játék elnevezésére pedig abszolút nem alapozhatunk. Maradnak tehát a reklámok, a hírek és az előzetesek, például olyan magazinokban, mint amilyet most is a kezedben tartasz. Igen ám, de az összes fejlesztőt, mint munkavállalót köti a titoktartás, így aztán egy jól menő stúdiónál csak és

Idén is lesz Call of Duty. Ha csak egy tégla lenne a dobozban, akkor is eladnának belőle ötmilliót az első napon.

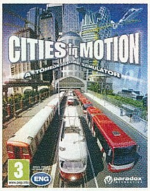
kizárólag olyan információk láthatnak napvilágot, amit egy borzasztó alapos és körzővel-vonalzóval kiszámolt marketingstratégia felépített és jóváhagyott. Több kiadónál nem lehet megjelentetni olyan interjút a fejlesztővel, amire a kiadó fejesei és szakemberei nem bólintottak rá – éljen a szabad információáramlás! Az pedig, amit megosztanak a nagyérdeművel és újságíróval, sokszor egy agyonkozmetikázott, szétphotosoppolt és idealizált katyvasz, amiből csak tényleg a szakértők sejthetik, mennyire is lesz jó valójában a végső produktum. Házi feladat: olvassátok vissza az Aliens: Colonial Marinesről írt előzetesünket, és találjátok meg azokat az apró jeleket, amik előre utalhattak arra, hogy egy borzasztó feldolgozást kapunk 2013-ban.

Az objektív értékelhetőség egy szórakoztatóipari terméknél szinte kizárt. Nem tudjuk önmagában csak az áru általunk tapasztalt minőségét figyelembe venni, számtalan külső tényező fogja alakítani az ítéletünket. Eleve már a név és az ahhoz tartozó korábbi tapasztalataink befolyásolni fogják, hogyan állunk hozzá a programhoz: szerettük a korábbi Call of Dutykat, vagy utáltuk a Halókat? Máris egy előítélettel közelítjük meg az újabb terméket, amire a felsorolt márkaneveket aggatták. Tudtátok, hogy a Coca-Cola rendre utolsó helyen végez a vak ízteszteken? A márkanév és a mögé felépített érzések, hangulat mégis a világ egyik legkeresettebb üdítőjévé teszik.

A korábbi ráhatásokon felül megint csak másképp fogunk hozzáállni egy új játékhoz, ha fél éve ennek a megjelenését várjuk, urambocsá' már kifizettünk rá 12-20 ezer forintot (tendencia és pszichológia, hogy amire sok pénzt kiadtunk, arról már csak jót szeretnénk hallani, ezzel igazolva saját magunkat). A magazinok tesztírói szintén nem lehet csalhatatlan irányadónak tekinteni, mert egyfelől mindnyájunknak más az ízlése és az igénye, ők (azaz mi) húsz éve folyamatosan játszanak, sokszor más az értékrendjük, mint az átlagos játékosoknak, másfelől az exkluzív tesztekben, mindenki mást megelőzve nincs sárdobálás, hacsak nem nagyon indokolt (az persze más kérdés, hogy eleve kétes portékát a lapok nem szívesen tűznek a borítóikra) – arról nem is beszélve, hogy nem egyszer láttunk már olyat, hogy egy-egy kiadó csak kilenc pontos értékelésért és címlapsztoriért ajánlott idő előtti exkluzivitást egy-két címére. Ne bízzatok hát vakon semmiben, csak a saját tapasztalatotokban!

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK



CITIES IN MOTION Tesz-vesz város

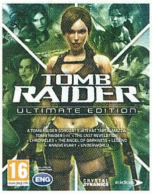
ÉRTÉKELÉS **65%** ÁRA **2490 Ft** KIADÓ **Paradox Interactive** FEJLESZTŐ **Colossal Order**

A Cities in Motion pont aktuális most, hisz ebben számban teszteltük a folytatását, mely ugyan sokban rálicitál elődjére, ám korántsem ennyire pénztárcabarát. A Cities in Motion legjobban a Traffic Giantre hajaz, annyi különbséggel, hogy itt a valóságban is létező nagyvárosok infrastruktúráját kell menedzselnünk. Amszterdam, Berlin, Helsinki és Bécs utcáin „tehetünk rendet", kiépítve a négyes metró külföldi megfelelőjét, menetrend szerinti hajójáratokat indítva, fokozva a buszközlekedést és így tovább. Bár a játékmenet nem nevezhető üdítően eredetinek, a jól kiegyensúlyozott tycoon-elemeknek köszönhetően hosszú órákra biztosított a szórakozásunk. A Cities in Motion ugyanis nemcsak összetett, agyat mozgató játék, de kifejezetten hosszú is, a műfaj szerelmesei sok tucat órát tölthetnek el teszem azt egy új villamoshálózat kiépítésével. Szóval, ha mindig sóvárogva néztétek a sarkon eltűnő trolit, vagy csak a békésebb programokat kedvelitek, a Colossal Order alkotását nektek találták ki.

Rettegés a köbön F.E.A.R.3

ÉRTÉKELÉS **82%** ÁRA **2490 Ft** KIADÓ **Warner Bros. Interactive Entertainment** FEJLESZTŐ **Day 1 Studios**

A F.E.A.R.-sorozat csúcspontja mindenképp a második rész volt, mivel pedig a harmadik felvonást már nem a Monolith jegyezte, nem vártunk többet egy középszerű lövöldözésnél. Ehhez képest egy egész jó, kooperatív játékmóddal kiegészített FPS-t kaptunk, mely ugyan nem olyan félelmetes vagy komor, mint az első két epizód, azért büszkén viselheti a franchise nevét. A történet szerint Alma két fia, Point Man és Paxton Fettel együtt indulnak a drága mama keresésére, az odaút során pedig minden szembe jövő fegyveresnek megmutatják, mit is jelent a félelem valójában. Mivel Alma képességeit gyermekei is megörökölték, ezért Point Man hihetetlen reflexekkel rendelkezik, Paxton pedig, noha szeretett bátyja golyót repített a fejébe, szellemalakban képes megszállni az ellenfeleket, és a telekinézishez is jobban ért a legtöbb keleti jóginál. A ketten is teljesíthető kampányt remek kompetitív multi dobja fel, így elmondhatjuk, hogy a F.E.A.R. 3 a megjelenése után két évvel is kiváló vételnek számít.



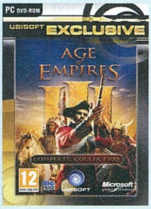
TOMB RAIDER ULTIMATE EDITION Oktatócsomag kezdő régészeknek

ÉRTÉKELÉS **xx%** ÁRA **2490 Ft** KIADÓ **Eidos / Square Enix** FEJLESZTŐ **Core Design / Crytal Dynamics**

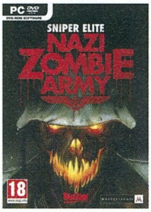
Lara Croft legújabb kalandjai elvarázsolták a játékosokat, nem véletlenül, hisz a tavasz talán legtartalmasabb programját tette az asztalra a Crystal Dynamics csapata. Nem szabad elfelejteni azonban, hogy a brit régészkisasszony története a ködös '90-es évekbe vész, ergo a veteránok nagyon sok játékban terelgethették a hősnő kerekded... vagy inkább szögletes idomait. Akik túl későn születtek, vagy csak lemaradtak a korai Tomb Raiderekről, most örülhetnek, hisz megérkezett az Ultimate Editionnek nevezett kiadás, mely az összes nagy TR-epizódot magába foglalja: Tomb Raider 1-3, The Last Revelation, Chronicles, The Angel of the Darkness, Legend, Anniversary és persze az Underworld. Mindez egyetlen, igen baráti áron kínált dobozban – mi ez, ha nem visszautasíthatatlan ajánlat? Persze azért nem árt tudni, hogy az első öt (vagy inkább hat) TR mai szemmel elég nehézkes, de ha másra nem, arra mindenképpen jók, hogy megértsük, milyen hosszú utat tett meg a sorozat az elmúlt tizenhét év folyamán.

A harmadik birodalom AGE OF EMPIRES III COMPLETE EDITION

ÉRTÉKELÉS **89%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Microsoft Game Studios / Ubisoft** FEJLESZTŐ **Big Huge Games**



A sajnos örök álomba merült Ensemble Studios 2005-ben adta ki utolsó PC-s játékát, a legendás Age of Empires-sorozat harmadik, koloniális korba helyezett felvonását. A program nagy újdonsága volt a csodálatos 3D-grafika, a kidolgozott sztori körül forgó kampány, valamint a Home Citynek nevezett játékelem, mely menedzserízzel bolondította meg az RTS-szériát, egy folyamatosan fejlődő, második települést adva kezünkbe. A játékban nyolc nép bocskorába bújva háborúzhatunk, és persze viszszaköszön a korok közti váltás lehetősége is. Gyökereit tekintve persze az Age of Empires III sem hazudtolja meg a sorozatot, csak a következő fokozatba kapcsolja – ettől is olyan jó és eredeti. Manapság nevetséges áron osztogatják, és az egykor brutálisnak számító gépigény sem jelent gondot többé, így bátran ajánljuk az RTS-műfaj kedvelőinek. Sajnálatos ugyanakkor, hogy negyedik rész nem várható, sőt mi több, az MMO-vadhajtás Age of Empires Online-t is magára hagyta a Microsoft, hadd sírdogáljunk.



SNIPER ELITE: NAZI ZOMBIE ARMY Élőholtak kristályéjszakája

ÉRTÉKELÉS **78%** ÁRA **3490 Ft** KIADÓ **Mastertronic** FEJLESZTŐ **Rebellion**

Mivel is lehetne még jobb mókává tenni a mesterlövészkedést, ha nem azzal, hogy a célba vehető nácikat zombi nácikra cseréljük? Na, ugye, hogy tud valamit a Rebellion! Bár a Sniper Elite V2 sem volt olyan régen, a csapat nem hagyta bepállani a puskaport, és szinte azonnal nekiestek egy digitális formában megvásárolható, zombis mellékágnak, melyben ráadásul három cimboránkkal együtt, vállvetve vehetjük fel a harcot a Harmadik Birodalom élőhalott bakáival. A sztori szerint Hitler maga kezeskedik a Z-terv megvalósításáról, mely persze nem sül el túl jól, így mind a németek, mind a szövetségesek a zombiháború martalékaivá válnak. A játékmenet jelentősen felgyorsult, de a kultikus elemek maradtak, így kapunk ezúttal is röntgenlövéseket és reális fizikát, a zombis világvége körítés és a közös játék élménye pedig megadja azt a kellő pluszt, amiért megéri befektetni a Nazi Zombie Armyba. Persze joggal emlegethető fel a Left 4 Dead-széria, de az már olyan régen volt, kell egy kis változatosság: éljenek a náci zombik!

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Ghost Recon: Future Soldier (4990 Ft), Dead Rising 2 (2490 Ft), The Witcher: Enhanced Edition (1990 Ft), Europa Universalis III: Gold Edition (2490 Ft), Alpha Protocol (1990 Ft)

StarCraft: Brood War

[ÍRTA STÖKI] **A Far Cry 3: Blood Dragon egy izgalmas önálló expanzió a tavalyi év egyik legjobb játékához. Meg is ragadjuk az alkalmat, hogy nosztalgiarovatunkban teljes játék helyett egy hasonlóan önálló kiegészítőről emlékezzünk meg, ami megjelenése óta kisebb legendává vált. A Starcraft: Brood Warról van szó, ami 1998 végén megmutatta, hogyan lehet kicsit másként hozzáállni az addonokhoz.**

Az addon, vagyis a kiegészítő nagyon sokáig csak pár plusz küldetést, pályát jelentett a játékiparban, ami persze jól jött, ha az ember már ráunt az alapjátékra, de a vásárló más pluszt nem nagyon kapott. Aztán az extra küldetések mellé elkezdtek bejönni az egyéb hozzáadott elemek, de csak a kilencvenes évek közepén jelentek meg az első olyan kiegészítők, amik egy-egy játék sztoriját is továbbgondolták és kikerekítették, kitolva ezzel a rendelkezésre álló játékidőt. A Blizzard élen járt ebben, többek közt a Warcraft II: Beyond the Dark Portallal, de a Star Craft 1998 végén megjelent expanziójával, a Brood Warral vitte igazán tökélyre ezt a gyakorlatot.

A kiegészítőket manapság már több részre bontva, DLC-ként vehetjük meg, de ez még klasszikus, dobozos expanzió volt.

A SIKER CSÚCSÁN

Addigra a Blizzard már elég menő cég volt, így a Brood Waron kisebb félistenek dolgoztak, többek között Chris Metzen (aki ma alelnökként kezeli a Blizzard három legfontosabb brandjét), Rob Pardo (a későbbi WoW fő játéktervezője, ma a cég vezető kreatívja) és Shahram Dabiri (aki ma a Blizzard audiorészlegét vezeti). Utóbbi volt a producere is a kiegészítőnek, amin nem sokkal az alapjáték után kezdtek el munkálkodni. Szinte ugyanaz a stáb dolgozott a Brood Waron, mint a Starcraften, még pár régi szerződéses munkatársat is visszavettek, hogy minél előbb elkészülhessen a cucc. A Starcraft pozitív visszhangjai nem kis részben a történetnek szóltak, ezért a Dabiri vezette csapat tudatosan arra ment rá, hogy a sztori még jobban visszaköszönjön a küldetésekben. Részben ennek volt köszönhető, hogy a Brood Warban sokkal kevesebb misszió célja volt az ellenfél teljes megsemmisítése, mint az elődben, inkább hol menekülni kellett, hol megszerezni egy tárgyat, hol pedig valakit eljuttatni A pontból B-be – ahogy a cselekmény kívánta.

Az alapjáték sztoriját mindhárom fajnál szépen tovább bonyolították. A protossoknál a sötét templarok bolygója, Skahuras volt a központi események helyszíne, ahol egy ősi templomban rejlő erőt szabadított el a játékos – de csak rengeteg egyéb kavarás, szövetség, lázadás és árulás után. Az emberek hadjáratában felbukkant az Egyesült Földi Direktorátus, hogy a Starcraft eseményei után megkavarja a szószt, és a világra szabadítsa Samir Durant, a Starcraft-univerzum egyik legnagyobb intrikusát. Végül a zergek küldetéseiben az egész kiegészítőt végigszemétkedő Kerrigan aljaskodott még egy nagyot, miközben mind a protossok, mind az emberek súlyos veszteségeket szenvedtek. És persze a történet és a hozzá passzoló küldetések mellett voltak azért új technikai játékelemek is, mindenekelőtt hét új egység, ami a multiplayer küzdelmek taktikáit is alapjaiban rengette meg (például a gyógyító medic a terranoknál).

Habár a kiegészítő elsősorban a zergekről szólt, a protossok és az emberek is megkapták a maguk részét az egész galaxison átívelő háborúból

ADATOK

KIADÓ
Sierra Entertainment

FEJLESZTŐ
Blizzard Entertainment

KIADÁS ÉVE
1998

PLATFORMOK
Windows, Mac

MINDENKI SZERETTE

A Brood War azon keveseket is meggyőzte, akik az alapjáték idején még fanyalogtak. A szaksajtó ujjongott, a játékosok szintén, a termékből pedig elment több mint tízmillió példány, ami kiegészítőtől szinte egyedülálló teljesítmény (még akkor is, ha ennek a tízmilliónak nem kis része már olcsón, évekkel a megjelenés után kelt el). A Brood War egészen a 12 évig várt Starcraft 2 megjelenéséig a multiplayer stratégiák királya volt, a sztorimesélés és a küldetések összefonódása pedig olyan hagyomány, amit a Blizzard aztán a későbbiekben is ápolt. Sőt, a Heart of the Swarmban talán túl is pörgette kicsit – de ez már egy másik történet...

A JÁTÉKVILÁG ISMERETLEN SZTÁRJAI

[IRTA STÖKI] A mai sikerjátékok nagy része elképzelhetetlen profi szinkron nélkül, amihez persze profi szinkronszínészek kellenek. Őket azonban a játékosok többsége nem ismeri, és messze nem olyan megbecsültek, mint a hollywoodi kollégáik, pedig ők is egyre gyakrabban asszisztálnak több százmilliós – sőt, akár milliárdos – bevételt hozó szuperprodukcióhoz. Bemutatjuk a játékok ismeretlen sztárjait!

Gyakran hallott közhely, hogy a magyar szinkron kimagasló színvonalú, de az utóbbi években egyre többször előkerült a sajtóban az is, hogy a hazai szinkronipar milyen súlyos gondokkal küzd. 2007-ben ezek a gondok odáig vezettek, hogy a Színházi Dolgozók Szakszervezete háromnapos sztrájkot hirdetett, amiben a rossz munkakörülményekre és az alacsony munkadíjakra hívták fel a figyelmet. A szakszervezet azt állította, hogy a szinkronszínészek méltatlanul kevés pénzt kapnak, és olyan szerződéseket kénytelenek aláírni, ami csak fix díjazásra szól, további jogdíjakról le kell mondaniuk. Egy gyakran emlegetett példa volt akkoriban Galbenisz Tomasz esete: a Madagaszkár című rajzfilmben ő énekelte el a makikirály dalát, ami később igen népszerűvé vált, mindenhol azt lehetett egy időben hallani, hogy „Riszálom úgyis-úgyis!" Galbenisz a munkájáért 22 ezer forintot kapott, később azonban már egy fillért sem, akkor sem, amikor a rádiók játszani kezdték a nótát. Pedig ha egy magyar énekes dalait játsszák a rádiók (még akkor is, ha az illető feldolgozást énekel), a művész jogdíjat kap, a szinkronszínész viszont nem. És hogy miért írunk erről a PC Guru oldalain? Azért, mert egészen hasonló problémák jellemzik a videojáték-ipar szinkronágazatát.

HANGEMBEREK

Pár éve többek között a New York Times is megírta, hogy 2008 nagy sikerjátéka, a GTA IV szinkronszínészei elégedetlenek. A lap megszólaltatta Michael Hollickot, aki a főszereplő Nico Bellicnek kölcsönözte a hangját, és motion capture munkákat is végzett a karakterhez. Hollick 15 hónapig dolgozott a játékot fejlesztő Rockstarnak, és ezért százezer dollárt kapott. Ez szép summa, de 15 hónapra leosztva már nem olyan sok, főleg annak ismeretében, hogy a játék aztán több mint 25 millió példányban kelt el, ami több százmilliós profitot jelent a kiadónak. Ebből Hollick semmit nem látott, mert míg a menő hollywoodi filmszínészek szerződéseiben szinte mindig van olyan opció, hogy a film anyagi sikeréből is részesülnek, addig ez még a legfelkapottabb szinkronszínészeknél is elképzelhetetlen.

Hasonló a helyzet a játékreklámokkal, amikben a szinkronszínész hangja szerepel. Ha egy filmszínész egy amerikai film trailerében megszólal, és az előzetest vetíteni kezdik a tévék, a művész általában jogdíjat kap. A játékszinkronnal más a helyzet. „Az első GTA IV trailert több mint 40 millióan látták, az én hangom hallatszik benne mindenhol, de nem kaptam érte semmit" – kesergett annak idején Hollick. A szinkronszínész mégsem a Rockstart hibáztatja, hanem az amerikai színészszakszervezetet, amely tétlenül tűrte, hogy ilyen szürke zónák kialakuljanak.

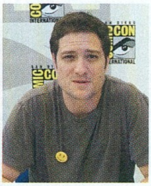
De miért is ne alakultak volna ki? A videojáték-ipar egészen más fejlődési ívet írt le, mint a filmipar. Az otthon használt szoftverekben eleve nem is létezett szinkron a kilencvenes évek közepéig, és ezután is nagyjából a kétezres évek közepéig kellett várni arra, hogy ezen terület színvonala odáig fejlődjön, hogy egyáltalán felmerülhessen az egy ligában emlegetés a hollywoodi sztárokkal. Az új (illetve most már lassan kifutó) konzolgenerációval viszont elég sok minden megváltozott. A Wii, de főleg az Xbox 360 és a PlayStation 3 képességei már lehetővé tették a korábban látottaknál sokkal jobb arcmimikát, és olyan szuperprodukciók készültek, amik ki is használták ezt – amihez persze pöpec szinkron dukált. Ez a konzolgeneráció – részben az említett szuperprodukciók miatt – aztán nagyon sikeres lett, és minden évben akadt pár sikercím, ami igen nagyot kaszált, belépve a milliárd dolláros klubba. Persze mindegyikben szerepeltek szinkronszínészek is, de a hangjukban tükröződő, profi játékukkal hiába tettek hozzá sokat a játékélményhez, a kiugróan jó teljesítmények után nem vásárolhattak méregdrága villát és sportkocsikat, mint az álomgyárban dolgozó celebritások.

Sok víz fog még lefolyni a Dunán, mire a szinkronszínészek is olyan juttatásokban részesülnek, mint hollywoodi társaik. Egy nap talán ők is olyan népszerűek lesznek, mint az általuk életre keltett szereplők.

BÁRKI LECSERÉLHETŐ

Pár hete a Polygon írt egy nagyszerű cikket arról, hogy mi most a helyzet szinkronszínész fronton. Az írás felhozza a Halo 3-at, amiben Nathan Fillion és Jen Taylor is szerepelt. Az előbbi név bizonyára sokaknak lehet ismerős: Fillion a Castle sorozat címszereplője, a legendás Firefly széria kapitánya, és még lehetne emlegetni az érdemeit, amikért a geekek félistenként tisztelik. Az utóbbi név viszont bizonyára új a legtöbb Guru-olvasónak, pedig Jen Taylor nélkül minden Halo-játék más lenne. Ő szinkronizálja ugyanis Cortanát, a mesterséges intelligenciát, aki Master Chief után a legfontosabb szereplő a sorozatban.

Taylor mégis bármikor lecserélhető, éppen azért, mert nincs olyan sztárstátuszban, mint férfi kollégája. Ha Fillion elhagyná a Castle-t, valószínűleg tömegek pártolnának el a sorozattól. Ha



A GTA IV szinkronjával kapcsolatos probléma sokakat elgondolkodtatott, főleg a tálalás miatt, hiszen a Niko hangját kölcsönző szinkronszínész egy rendkívül vicces YouTube-videóban mesélte el a nehézségeit.

viszont Taylor elhagyná a Halo-szériát, hamar találnának a helyére egy másik szinkronszínészt, és bár pár avatott kocka biztosan anyázna a neten, attól még a következő Halo is behozná a maga pár százmillió dollárját.

Taylor és Fillion jól példázza a furcsa kettősséget, ami a mai nagy költségvetésű játékokban gyakran előfordul. A fejlesztők igyekeznek egy nagyobb hollywoodi sztárt is leszerződtetni a játékhoz, akinek adnak egy kisebb, de azért jelentős szerepet – lehetőleg egy fontos karaktert, aki viszont nem sokszor tűnik fel a játékban, tehát kevés a szövege (ilyen volt például az Illusive Man a Mass Effect 2-ben, akit Martin Sheen szólaltatott meg). A sztár felmondja ezt a kisebb szerepet, és ezért olyan fizetséget kap, amihez ő szokott – azaz sokkal több pénzt, mint a nagyobb szerepeket szinkronizáló, de a nézők/játékosok által nem ismert szinkronszínészek. És hogy miért próbálnak berángatni filmcsillagokat a szinkronos stáblistába? Marketing okokból: ha Martin Sheent például meghívják Conan O'Brien show-műsorába, és Conan megkérdezi, hogy „te, Martin, mit csinálsz mostanában?", és Sheen azt válaszolja, hogy „most éppen egy Mass Effect 2 nevű játékban leszek egy rejtélyes karakter", az bizony folyékony arany a piár oltárán.

MARATONI MUNKA

Persze a szinkronszínészet soha nem lesz egyenrangú az arcjátékkal és mozdulatokkal is kísért színjátszással, de a két művészeti ág között tátongó szakadék talán indokolatlanul nagy, és a játékszinkronizálás a szinkronszínészeten belül is kemény meló. Taylor (aki Cortana mellett a Left 4 Dead Zoey-ja is volt) a Polygon cikkében elmondta, hogy gyakran órákig kell kiabálni egy ilyen felvételen. „Fizikailag is megerőltető. És leggyakrabban fogalmam sincs, mit mondok" – utalt arra, hogy a szinkronszínészek többnyire kontextus nélkül, összevissza kapják meg a szövegeket. „És ezt nagyon sokáig kell csinálni, sokkal tovább, mint más szinkronos munkákban. Egy ponton úgy érzed, kezd megsülni az agyad. Ez a fajta munka a szinkronizálás maratonfutása."

Azt a szinkronszínészek sem várják el, hogy ők is hét- vagy nyolc számjegyű gázsit kapjanak, mint egy Brad Pitthez hasonló nagyágyú egy-egy filmjéért. Ezt az a Troy Baker is ellenzi, aki a Bioshock Infinite-ben a főhőst, Booker DeWittet szólaltatta meg (a Last of Usban pedig ő lesz Joel). A játékok drágák, minden cent kell a fejlesztéshez, és ha ő kapna, mondjuk hárommillió dollárt a munkájáért, azt a hárommilliót össze kellene szedni valahonnan, akár a grafikusoktól, akár a programozóktól lecsippentve. Baker nem ezt szeretné, szerinte az lenne a helyzetre a jó megoldás – és ebben nagyjából minden vezető játékszinkronszínész egyetért vele –, ha a szoftver elkészülte után a művész kapna még egy kis pénzt az eladásokból, illetve jogdíjakat a trailerek és egyéb anyagok után, amikben felhasználják a hangját.

Kérdés, hogy ez megvalósulhat-e a belátható jövőben. Sokan úgy vélik, hogy igen. Néhány játékszinkronszínész már kezd ismertebb lenni a játékosok körében: Baker és Taylor mellett meg lehet említeni például a Mass Effect női Shepardjét játszó Jennifer Hale-t, vagy Nolan Northot, aki Nathan Drake-et szinkronizálta az Uncharted-játékokban. Ha nem is igazi sztárok még, az ismertség az első lépés ahhoz, hogy érvényesíteni tudják érdekeiket.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

LIFTED

➲ Sziasztok!
Van egy kis problémám a 2013/04-es PC Guruhoz kapott Lifted c. játékkal (ingyenes játékok). A probléma a következő. Futtatom a GD22 _ Lifted _ TeamCreativeCrates _ FinalPC.exe fájlt, és egy külön ablakban ezt dobja ki minden fájlra: „Ismeretlen metódus a következőben". Nem tudom mit kéne tennem! Végigjátszottam a Portalt, nekem nagyon tetszett, ezért akartam kipróbálni! Válaszotokat előre is köszönöm!

Használj újabb/másik tömörítő programot a kicsomagoláshoz, az automatikusan felkínált Winrar esetében ugyanis pontosan úgy jártam, mint te, de a Total Commander beépített Winzipje csont nélkül kibontotta. Tehát, ha van TC-d, abban próbálkozz, ha nincs, akkor egy próbaverziós, új Winzipet tölts le a netről.

SUPREME COMMANDER 2

➲ Sziasztok! Itt Zoli, az egyik hű olvasótok. Van két problémám. A mai napon vettem meg a legfrissebb PC Guru magazint, és a teljes játékot aktiváltam a Steamen. Miután letöltöttem és elindítottam, a játék német nyelvű lett. Szóval azt szeretném kérdezni, hogy hol tudom átállítani a játék nyelvét angolra, mert németül egy szót se értek.

A Steam kliensben, a Játékkönyvtárban, a Supreme Commander 2-n jobb egérgomb, Tulajdonságok, majd itt a Nyelv fülön a játék nyelvét állítsd angolra, okézd le, aztán lesz egy kis szöszölés, és már indíthatod is angol felülettel.

F1 2012

➲ Helló, Guruk!
Az F1 2012-vel akadt egy kis problémám. A Young Driver Testben, a Hairpin feladatnál, a kanyar után kapok egy defektet. Ez nem is lenne gond, a tutorial ugyanis elmondja, hogy az F1 billentyű a visszajátszás, ahol az F2 és F3 gombokkal tudom „kijavítani" ezt a hibát. De a játék ezekre a gombokra egyáltalán nem reagál! Mit tegyek? A választ előre is köszönöm!

Nézd meg a játékban, hogy az Options –> Driving Controls –> View/Customize Profile menüpont alatt az Instant Replay funkcióhoz biztosan az F1 billentyű van-e rendelve. Illetve, ha a kérdéses pontnál ESC-t nyomsz, elvileg a feljövő menüből is kiválasztható az Instant Replay.

STAR WARS: JEDI KNIGHT II – JEDI OUTCAST

➲ A Jedi Outcasttal van problémám. A 16. szinten (Carin reactor) nem jelennek meg az ellenségek. Sokszor újrakezdtem, de még mindig nem jönnek, nélkülük meg nincs sok értelme. Válaszotokat előre is köszönöm: ➲ ZSOLTI

Még csak hasonló bugról sem találtam említést a neten, így arra gyanakszom, hogy a korábbi részen használtál egy modot/cheatet/trainert vagy valami konzolparancsot, ami gajra vágta ezt a pályát. Azt javaslom, hogy egy korábbi mentéstől fuss neki újra, és ha így sem javul meg, próbáld az egész játékot újratelepíteni.

PORTAL 2

➲ Kedves Guru!
Ma el akartam indítani a Portal2-t, de amikor az elején végigmegy az intró, azaz a Valve felirat meg egy másik, akkor fekete lesz a kép, és ezzel a hibaüzenettel kidob: Can't find background image materials/console/portal2 _ product _ 2 _ widescreen.vtf. Mi lehet a baj? Ja, és utána, ha kidobott, nem enged semmire se kattintani, és újra kell indítani a gépet.
A választ előre is köszi! ➲ PETI

Úgy látom, hiányzik egy fájl, tehát a Steam kliensben, a Játékkönyvtárban, a Portal 2-n nyomj jobb egérgombot, aztán Tulajdonságok, majd a Helyi fájlok fülön futtasd a Játékfájlok épségének ellenőrzése funkciót. A gépet pedig hasonló esetekben nem kell újraindítani, csak nyomj CTRL+ALT+DEL-t majd válaszd a Feladatkezelőt, és a Futó folyamatok között zárd be a Portal 2-t.

KANE & LYNCH

➲ Kedves PC Guru team!
Megvettem a február havi újságotokat, és először is meg szeretném köszönni a sok jó tesztet és cikket, amit olvashattam benne. Másodszor segítséget szeretnék kérni: a mellékelt KANE & LYNCH: DEAD MEN játékot bár feltelepítettem (a telepítés közben még minden rendben volt), és „egy darabig" el is indult (behozta a főcímet, bejelentkezett a GFW accounttal), majd az új játék létrehozása után megállt a tudomány. Kijött a szokásos hibaüzenet („a kaneandlynch.exe hibát észlel, ezért leáll..."), majd kidobott. Lehet, hogy a gépigénnyel van a gond, mert egy elég régi típusú gépem van, most cserélem. De ha esetleg másnak is volt ilyen jellegű problémája, vagy nem a géppel van gond, akkor legyetek szívesek, segítsetek benne. Előre is köszönöm, és további sok sikert! ➲ MÁRTON

Nem tudom mennyire régi az a „régi típus", mindenesetre a játék futtatásához SM 3.0-s VGA kell, a Shader Model 3.0 meglétét pedig vissza tudod nyomozni a videokártyád adatlapján (a neten a gyártónál, vagy a dobozon). Egyébként GeForce 6600, illetve ATI X1300 lenne a minimum, és ha a gépigénynek valóban megfelel a masinád, akkor az eddigi tapasztalatok alapján a következő műveleteket érdemes elvégezni:
- a játék futtatása rendszergazdaként;
- a http://tinyurl.com/cdhlax6 oldalról a Marketplace kliens letöltése és telepítése;
- a Windows frissítések felpakolgatása (különösen a GFWL-é), és a VGA driver frissítése;
- egyik olvasónk visszajelzése alapján az Eszközkezelőben a HID (Human Interface Device) elemek tiltása is sikeres lehet.

GTA SAN ANDREAS

➲ Sziasztok!
A GTA San Andreasszal van problémám, mégpedig a Las Venturasos küldinél, amikor Madd Dogg le akar esni a tetőről, és el kell kapni egy kocsival. Amikor elindulok a kocsihoz a parkolóba, akkor egyből leesik, és nem tudom, mit kell csinálni. A válaszotokat előre is köszönöm. Üdv: ➲ GERI

A küldetés normál menete az lenne, hogy az átvezető videó után egyből elrohansz a kisteherautóért, és odaállsz a járdára a pirossal jelzett körbe, aztán a tetőn dülöngélő Madd Dogg mozgását követve próbálsz aláállni a jármű „kipárnázott" végével. Elkapod, kórházba viszed és kész. Ám ha Madd Dogg az első videó után egyből lefejel, az csakis egyetlen dolgot jelenthet, mégpedig azt, hogy túl sokszor használtál cheatet a játék közben (állítólag a riot használata is ugyanezt eredményezi), és erre a játék ezzel a sajátos buggal reagál. Sajnos nem hiszem, hogy létezne a sikeres küldetéshez más módszer, mint új játékot indítani (a mostani mentés ugyanis már „fertőzött"), és a kódok használata nélkül eljutni ide.

LEAGUE OF LEGENDS

➲ Hali!
A napokban érkezett meg az új gép, és szeretném felrakni rá a League of Legendset, de már a telepítésnél problémákba ütközök. Egyszerűen az installer nem csinál semmit se. Próbáltam már

futtatni mindenhogy, számtalan alkalommal, de semmi se történik. Találtam egy alternatív installert is, amivel ugyan fel tudtam telepíteni, azzal viszont, amint el szeretném indítani, kifagy a PvP Patcher Kernel. Erre is próbáltam megoldást keresni, de ez sem igazán jött össze. Igazából leginkább arra tudok gondolni, hogy valamelyik program hiányozhat... Remélem, tudtok valamivel segíteni. A választ előre is köszönöm.

A következőket kellene megpróbálni:
- a \Riot Games\League of Legends\RADS\projects\lol_launcher mappát törölni, és rendszergazdaként futtatni a LoL-t;
- kikapcsolni az UAC-t a Windowsban (Felhasználói fiókok felügyelete a Vezérlőpultban);
- újratelepíteni a .Net Frameworkot (http://tinyurl.com/8ywkg4l);
- és az is lehet, hogy a Visual C++ hiányzik (http://tinyurl.com/7jrhaj3).

PS3

➲ Helló, PC GURU!
Mostanában, amikor telepíteni akarok PS3-ra egy demót, vagy ha patchelni akarok egy játékot, akkor telepítés közben kiírja a PS3 a „80010038" hibakódot, és bezárja a telepítést. Mi történt vele? Ilyenkor mi a teendő? Válaszotokat előre is köszönöm! ➲ LEVI

A hibaüzenet azt jelzi szerintem, hogy sérült fájlok vannak a lemezen. A legjobb lenne SAFE MODE-ban elindítani a PS3-t, és a Restore File System opcióval megpróbálni helyreállítani a hibát (ha ez nem működik, akkor irány a szerviz).
SAFE MODE indítás:
1. **lépés: tartsd lenyomva a Power gombot, hallani fogsz egy sípolást, majd kb. 5 másodperc múlva még egyet, és aztán egy harmadikat (itt a konzol már kikapcsol újra), ekkor engedd fel a gombot.**
2. **lépés: megint lenyomni a Power gombot és tartani, jön az első csippantás, kb. 5 másodperc múlva a következő, majd lesz egy harmadik és negyedik egymást követő gyors sípjel, és a képernyőn megjelenik a Connect the controller using a USB cable... üzenet, na ekkor engedd el a gombot.**
3. **lépés: csatlakoztasd a PS3 kontrollert USB madzaggal, és nyomd meg a kontrolleren a PS gombot a SAFE MODE menüjébe való belépéshez, majd a menüben válaszd a Restore File System menüsort.**

STALKER: CLEAR SKY

➲ Szia, Tika! Az a kérdésem, hogy a kiegészítőket (távcső, hangtompító stb.) hogyan tehetem fel a fegyverre? ➲ SEBI

Az inventoryban (I) húzd rá az egérrel a távcsövet/hangtompítót arra a fegyverre, amire rá szeretnéd tenni, ha sikerül, akkor kompatibilis a fegyver és a szerelék, ha nem, akkor a távcső/hangtompító más fegyverhez való.

➲ Kedves PC Guru!
Nemrégiben vettem meg a márciusi vagy a februári számot (pontosan nem tudom), és a mellékelt STALKER – Clear Skyban, a multiplayerben, amikor csatlakozok egy szerverre, azt a hibát írja ki, hogy „Kapcsolódási hiba: eltérő verzió". Pedig a játék nálam 1.5.10 és a szerver verziója is ugyanaz. Bármelyikre megyek, mindegyiknél ezt a hibát írja ki! Előre is köszönöm a segítséget! Üdv: ➲ MÁTÉ

A hálózati játék csak extrák/modok – magyarítás, Complete mod – nélkül működik, ugyanakkor szerencsére semmi mást nem kell csinálni, mint a játék főkönyvtárában (alapértelmezésben a C:\Program Files(x86)\Deep Silver\STALKER – Clear Sky) a gamedata mappát átnevezni pl. gamedata2-re, és ez már ki is üti mindkét modot, aztán már megy is a multiplayer. Később, ha újra játszani akarsz az egyjátékos szálon, akkor nevezd vissza.

FAR CRY 3

➲ Kedves Tika! Van pár rettentő sürgős kérdésem a Far Cry 3 továbbjutás céljából:
1.) Mit jelent az, hogy outpost?
2.) Hogyan tudok 1 fegyvernél többet magamnál tartani, mert a többi három tárhely lockolva van?
3.) Hogyan tudok 1000 dollárnál több pénzt magamnál tartani? Válaszod előre is köszönöm.

1. **Outpost: A térképen piros zászlóval jelölt ellenséges bázist jelenti, amelyet szabadon elfoglalhatsz (a bázison tartózkodó összes ellenséges katonát semlegesítve). A bázis elfoglalása után a szövetségeseid veszik át az adott szektor irányítását, tehát abban a körzetben már nem lesz többé ellenséges katona. Megjegyzés: minden bázison van egy riasztó, amit a támadás során a katonák megpróbálnak bekapcsolni és erősítést hívni, tehát vagy lopakodj be és hatástalanítsd a riasztót a támadás előtt, vagy hangtompítós fegyverrel úgy szedd le az őröket, hogy ne vegyék észre a hullákat. Az elfoglalt outpostokon egyébként új mellékküldetések is megjelennek (a hirdetőtáblán).**
2. **A Crafting menüpontnál, jobbra felül látsz egy hátizsák ikont, ezen belül a Weapon Holsterst keresd meg. A fejlesztésekhez állatbőrökre lesz szükség (ergo vadászni kell, majd a zsákmányt E-vel megnyúzni). A második fegyvert is elbíró öv egy darab kecske életébe kerül, a 3. fegyver ára 2 db szarvasbőr, és a 4. fejlesztéshez 2 db cápát kell megnyúzni.**
3. **Lásd a fenti útmutatót, annyi különbséggel, hogy a Wallets rubrikába ténykedj. Tehát a példánál maradva, a 2000 USD-t is elbíró brifkóhoz egy darab disznóbőr kell (az állatok előfordulási helyét a térkép piktogramokkal jelöli), a 4000 USD-s tárcához 2 db kazuár (struccszerű madár), a 6000-hez 2 db cápa, és a 10.000-hez pedig egy egyszarvú bölény bőrét tessék begyűjteni.**
Utóirat: A Crafting menüpont játék közben az ESC-vel hozható elő.

ASSASSIN'S CREED 3

➲ Kedves Tika! Az AC III-mal van egy kis problémám. A történet végigjátszása után aktiváltam a Special Edition és a Freedom Edition kódot, amelyek elvileg tartalmaznak küldetéseket, és egyéb játékbeli bónusz tárgyakat. Az a kérdésem, hogy ezeket hol találom, és a küldetéseket hol tudom elindítani? A választ előre is köszönöm. ➲ BENCE

A két DLC-hez összesen három egyedi küldetés tartozik, és ezek végén egy-egy egyedi fegyvert kapsz jutalomként. Mindhárom tengeri küldetés, tehát a hajózós/tengeri térképen lehet megtalálni:
- Egy veszélyes titok
- Elveszett maja romok
- Háború szelleme

SKYRIM

➲ Kedves PC Guru!
A fent említett játékkal kapcsolatban van két kérdésem:
1.) Valamiért a játék bizonyos időközönként egyszerűen kilép. A gépigény megvan, tehát nem hiszem, hogy azzal lenne baj.
2.) Egy hibaüzenetet ír ki, amikor fel akarom tenni az ún. Immersive (páncél v. fegyver) modot: „System.OutOfMemoryException". Olvastam, hogy ha manuálisan teszem föl, akkor menne, de ezt nem tudtam megoldani.
Üdv, ➲ ADRIÁN

1. **Sajnos ennek ezer és egy oka lehet, a hozzáadott modoktól a frissítésre váró drivereken át a háttérben futó alkalmazásokig bármi (mindenesetre én a modok között kezdeném el kutakodni).**

2. **Itt valóban legtöbbször az a megoldás, hogy manuálisan kell telepíteni az adott modot, tehát a skyrim\data mappába bepakolni a mod data mappájának teljes tartalmát, plusz az .esp fájlt is ugyanide. Aztán a launcherben a data files rovatban élesíteni a modot, és kész is.**

FIFA 13

➲ Üdv, PC Guru csapat!
A FIFA-ban lévő magyar kommentárral kapcsolatban van kérdésem. Megvettem a FIFA 13-at, de nem működik a magyar kommentár, és még az angol sem. A meccs kezdésekor a kommentárhoz azt írja ki, hogy Szia!, colourcommentator null. Az Origin állandóan frissül, tehát ezzel nem lehet probléma. Megvan a FIFA 9 és a 10 is, és ott működik a magyar kommentár.
Köszönöm a segítséget. Hű olvasótok, ➲ ÁBEL

A biztonság kedvéért az Originben azért nyomj egy javítást a FIFA13-ra, de valószínűleg az lesz a megoldás, amit a hivatalos support is ír a hiányzó kommentár problémára, nevezetesen hogy egy új profilt kell létrehozni a játékon belül, és abban már megjelenik.

FIFA 12

➲ Helló!
A FIFA12-ben rákattintok a játékra, bejön a betöltőképernyő, aztán kilép. Mitől lehet?

Az egyik tippem az, hogy a Windows felhasználói fiókod nevében ékezet van (pl. János). Ebben az esetben a megoldás, hogy létrehozol egy új felhasználói fiókot, ékezetes és egyéb speciális karakterek nélkül (Vezérlőpult – Felhasználói fiókok hozzáadása), majd ezen a fiókon belül telepíted a FIFA-t.

Apró PC, Androidra építve

TERMÉK NEVE **DCTV** GYÁRTÓ **CHINAVASION** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **65 DOLLÁR**

A barbone PC-k ipara mostanában leszállóágban van, de ez nem jelenti azt, hogy pár elszánt gyártó ne akarna előrukkolni valami újjal, hisz könnyen lehet, hogy pont a régi irányvonal erőltetése miatt pang a piac, főleg most, hogy már minden sarkon okostelefonba és táblagépbe botlik az ember. Innen jött az úgynevezett smartbox ötlete: apró és könnyű készülék, ami bár PC-ként üzemel, valójában közeli rokonságot mutat az imént említett termékekkel. És noha a smartboxok iránti kereslet még nem olyan nagy, egyre több gyártó dob piacra efféle eszközt, biztos, ami biztos. Közéjük tartozik a webáruházként is működő Chinavasion, melynek legújabb, DCTV nevű okosdoboza jóval erősebb hardverrel rendelkezik, mint a konkurens termékek. A DCTV lelke egy Rockchip RK3066 SoC, melyben két ARM Cortex-A9-es processzormag kapott helyet, 1,6 GHz-en járatva. Ezt egy MP4-es kötésű, aRM Mali-400-as IGP és 1 GB memória egészíti ki. A 8 GB belső tárhely elsőre talán nem hangzik soknak, de szerencsére microSD-kártyával akár 32 GB extra helyhez is juthatunk. Méreteit tekintve a DCTV igen barátságos, hisz mindössze 82x51x10 mm-es dimenziókkal rendelkezik, súlya pedig nem haladja meg a 32 grammot. Ráadásul nemcsak a kompakt méret és a hardveres felépítés, de az Android 4.1-es operációs rendszer használata is a fejlett mobilkészülékeket idézi. Az előtelepített alkalmazások között találunk egy médialejátszót, mely még a feliratokkal is elboldogul, így médiaboxként is használható a DCTV. Ára csupán 65 dollár.

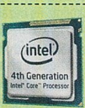
Játékosoknak szánt hangkártya az ASUS-tól

TERMÉK NEVE **ASUS ROG XONAR PHOEBUS SOLO** GYÁRTÓ **ASUS** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **31.990 FORINT**

Játékosoknak szánt, egyben megfizethető, hisz a cég ROG-családjának új tagja elsősorban nem a vaskos pénztárcával rendelkező vásárlókat célozza meg, hanem azokat, akik kényesek a videojátékokban hallható hangok minőségére. Az ASUS ROG Xonar Phoebus Solo, a termékcsalád korábbi modelljeihez hasonlóan, 118 decibeles jel-zaj arányt, 600 ohmos fejhallgató-erősítőt, Dolby Home Theater v4-támogatást és DTS UltraPC II-vel megtámogatott hangélményt ígér, mindössze 31.990 forintos áron. A Xonar Phoebus Solo érdekessége a Hyper Groundingnak nevezett technológia alkalmazása, mellyel a tajvani gyártó az alaplapokkal kapcsolatos tapasztalatait kamatoztatja a hangkártyák terén. Lényege, hogy egy külön erre a feladatra szánt áramköri lap és egy jó minőségű tápegység segít kiszűrni a PC-ből áradó, egyébként elkerülhetetlen elektromos zajt. Az eredmény elvileg tisztább hang, melyet a már említett, 600 ohmos, TPA6120A2 típusú erősítő javíthat még tovább, már ha fejhallgatóval akarunk játszani. A Xonar Phoebus Solo remek alternatíva lehet, ha mondjuk egy közepesen erős, 7.1-es hangrendszert szeretnénk meghajtani, főleg, hogy a legtöbb alaplapi hangkártya ennyi csatorna esetén már hajlamos torzítani. Jó hír továbbá, hogy azoknak sem kell bosszankodniuk, akik már beruháztak egy ROG Xonar Phoebusra: a hangkártya friss meghajtóprogramját az előző generációs termék tulajdonosai is megkapják, bár kérdés, hogy mennyit profitálnak belőle. A Xonar Solo a cikk írásakor már Magyarországon is kapható.

Core i7 – Túl a 7 GHz-en

TERMÉK NEVE **CORE I7-4770K** GYÁRTÓ **INTEL** MEGJELENÉS **JÚNIUS 3.** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**



A nyár elején érkező, új Core i7-es CPU-k közül pár prototípust már kiküldtek újságíróknak és tuningőrülteknek, hogy saját szemükkel is lássák a szakavatottak, micsoda erőket készül ránk szabadítani az Intel. Egy magát rtiueuiureinek nevező, megszállott tuningveterán az amúgy mindössze 3,5 GHz-en járatott, négymagos Core i7-4770K-nak esett neki, az eredmény pedig döbbenetesre sikeredett: 7012,7 MHz-et mért a CPU-Z, melyet rtiueuiurei 77x-es szorzóval és 91,07 MHz-es BCLK órajellel ért el. Sajnos a feszültségről nincs pontos adat (a program által detektált 2,56 Volt nyilván hibás szám), de ez elsőre így is lenyűgöző eredmény, melyet persze nemsokára úgyis megdöntenek a túlhajtás szerelmesei.

Megérkezett az iOS 6.1.4

GYÁRTÓ **APPLE** TERMÉK NEVE **IOS 6** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **TERMÉKSPECIFIKUS**

Az iOS 6-ot sok kritika érte, többek között a felkészületlen térképalkalmazás és a nem túl jó erőforrás-elosztás miatt. Nem csoda hát, hogy az Apple folyamatosan javítgatja a rendszert, a legújabb frissítéssel pedig az iPhone 5-öt célozták be, mely még mindig sokat fogyaszt. A gyártó csak a hangszóró firmware-ének javítását vallotta be, de a csomag ehhez túl nagy (11,5 MB), így sokan bíznak benne, hogy javít az iPhone 5 energiatakarékosságán is. Ezt persze csak tesztekkel lehet majd megállapítani.

A Sony és az érintés ereje

TERMÉK NEVE **NFC ADATÁTVITEL** GYÁRTÓ **SONY** MEGJELENÉS **2013** ÁR **TERMÉKSPECIFIKUS**

A Sony bemutatta 2013-as portfólióját, melyből sugárzik a céget évek óta ostromló válság: ahelyett, hogy új terepekre törnének, inkább maradnak a kaptafánál, és gyönyörű televíziókat, fejhallgatókat, fényképezőgépeket és erősítőket vonultatnak fel. Ez persze nem baj, hisz a multimédia mindig a Sony legerősebb oldalát jelentette. Az idei sláger a különböző eszközök összehangolása: az NFC-nek nevezett technológia lehetővé teszi, hogy az okostelefonon vagy tableten játszott zenét a készüléket a fejhallgatóhoz, hangszóróhoz vagy tévéhez érintve, „átvigyük" egy másik eszközre, ami onnantól fogva automatikusan folytatja a sugárzást. Hogy elterjed-e az NFC, év végére kiderül. Az ötlet alapvetően érdekes.

Nyakunkon az új Xbox – mire számítsunk?

TERMÉK NEVE **NEM ISMERT** GYÁRTÓ **MICROSOFT** MEGJELENÉS **2013 Q4** ÁR **NEM ISMERT**

A Microsoft hivatalosan is bejelentette, hogy a következő konzolgenerációt képviselő Xboxot május 21-én mutatják be, ám addig még van pár nap, így érdemes átismételni, amit eddigi tudunk a masináról. Viszont mivel a redmondi gyártó ez idáig semmit nem leplezett le, ezért kénytelenek vagyunk pletykákra hagyatkozni, azokból viszont nagyon sokat hallottunk, viszonylag meggyőző forrásokból. Eddig biztosnak tűnik, hogy a Durango kódnevű konzol központi egységét az AMD szállítja: a Jaguar chip nyolcmagos (ami inkább kétszer négy), x64-es architektúrára épül, magonként 1,6 GHz-en üzemel, és 4 MB-os L2 cache-sel rendelkezik. Memóriából 8 GB DDR3-as RAM várható, a videochipet pedig állítólag az Nvidia szállítja, és tucatnyi, egyenként 800 MHz-en üzemelő számítási egységet tartalmaz. Belsős informátorok állítják, hogy az új Xbox gyengébb a PS4-nél, de mivel a gyártó a nappalit szeretné meghódítani, ezért végeredményben érthető lépés a gyengébb, egyben olcsóbban gyártható hardver.

A Microsoft nemrég levédette az Xbox Fusion nevet, ami talán az új konzol hivatalos neve lesz (utalva a „mindent egy helyen" fejlesztési stratégiára), és bár nemrég felröppentek pletykák a gép internetfüggőségéről, egy MS-mérnök szakmai önéletrajzából kiderült, hogy az egész csak félreértés, az új Xbox mindössze egy beépített televíziós modulhoz követeli meg a hálózati kapcsolatot. A legfrissebb információ pedig az, hogy a gép a Windows 8 egy speciális változatát futtatja a háttérben (ez mondjuk elég logikus lépés), és kompatibilis az Xbox 360-nal is.

Növekszik a tabletpiac

A táblagépek piaca hihetetlen mértékben növekszik: az IDC 2013 első negyedévére koncentráló jelentéséből kiderült, hogy három hónap alatt 49,2 millió tabletet adtak el. A legnépszerűbbnek a 7-8 colos készülékek számítanak, a még mindig vezető Apple pedig egyre inkább veszít a piaci részesedéséből (58%-ról 39,6%-ra zuhant). Második helyen a Samsung áll (17,9%), míg a bronzérmet az ASUS szerezte meg (5,5%).

Már most sikeresek a Mozilla-telefonok

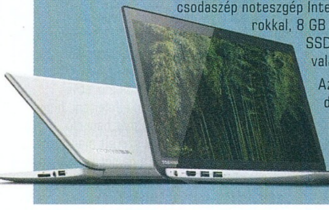
TERMÉK NEVE **KEON, PEAK** GYÁRTÓ **MOZILLA** MEGJELENÉS **MEGJELENTEK** ÁR **91 EURÓ, 150 EURÓ**

Az április közepén lezajlott Dive Into Mobile rendezvény alkalmával a Mozilla vezérigazgatója, Gary Kovacs elmondta, hogy cége nagy hangsúlyt fektet az első két Firefox OS-es telefonmodell premierjére. A Keon és a Peak persze nem akar a nagyok játszóterén homokozni: előbbi csupán 1 GHz-es, egymagos processzorral, HVGA-felbontással és barátságos, 91 eurós árral várja az érdeklődőket; utóbbi kétmagos, 1,2 GHz-en ketyegő, IPS-paneles készülék, 150 euró fejében. A cél tehát nem az androidos csúcsgyártók legyűrése, hanem egy új operációs rendszer meghonosítása, mely úgy tűnik, nem esik nehezére a vállalatnak. A Keon és a Peak ugyanis egyetlen hét alatt elfogyott, a forgalmazásért felelős GeeksPhone a Mozillával együttműködve folyamatosan próbálja pótolni a készleteket, ám azt nem tudni, hogy pontosan hány telefonnal kezdték a rajtot. Nyilván egy Samsung Galaxy S4-hez hasonló készülék sikereivel ez nem mérhető össze, hisz itt sok-sok millió helyett csak pár ezer darabról van szó, de a nyáron érkező ZTE Open és Alcatel One Touch Fire már egy olyan terepen vetheti meg a lábát, ahol nem ismeretlen a Firefox OS. A rendszert egyébként az Androidhoz hasonlóan nyíltnak és dinamikusnak tervezték, alapjai HTML5-ön nyugszanak, és állítólag elég kevés erőforrást eszik a konkurensekhez képest – ez látszik is a Keon gyengécske hardverén. Hogy a Mozilla tud-e újat mutatni az egymást majmoló operációs rendszerek tengerében, az a napokban várható, első néhány sajtóvélemény után derül ki.

Magas felbontással sokkol a Toshiba

GYÁRTÓ **TOSHIBA** TERMÉK NEVE **KIRABOOK** MEGJELENÉS **MÁJUS VÉGE** ÁR **1599 USD-TÓL**

A Toshiba bemutatta KIRAbooknak nevezett, 13,3 hüvelykes ultrabookját, melynek különlegessége, hogy a kijelző minősége apple-i magasságokba tör: az IPS-panel natív felbontása 2560x1440 pixel, így a képminőség szinte fájóan éles. A 17, 8 mm vastag, 1,18 kg súlyú, alumíniumborítású, csodaszép noteszgép Intel Core i5/i7 processzorokkal, 8 GB RAM-mal és 256 GB-os SSD-vel felszerelve érkezik, valamikor május végén. Az alapmodell ára 1599 dollár, de extrákkal 2000 dollárra is könnyen felkúszhat a számla.

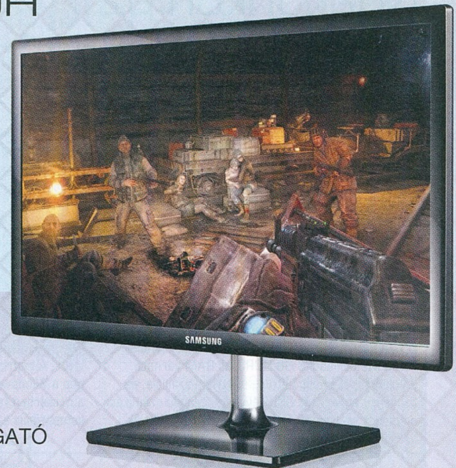


Új elnök az Intel élén

Paul Otellini májusban hivatalosan is elhagyta az Intel elnök-vezérigazgatói pozícióját, hogy sok év fáradhatatlan munka után, 62 évesen nyugdíjba vonuljon. Irányítása alatt nagyon jól ment a cég szekere, utódai komoly felelősséget vettek a nyakukba. A többes szám nem véletlen, hisz immár ketten állnak a vállalat élén: a vezérigazgató az 52 éves Brian M. Krzanich, az elnök pedig a 49 éves Renée J. James. Mindketten évtizedek óta inteles munkatársak, rengeteg szakmai tapasztalattal, így remélhetőleg jó irányba kormányozzák a legnagyobb processzorgyártót. Az mindenesetre biztos, hogy a technika fejlődésével egyre vadabb vizekre evez az Intel, főleg most, a szilíciumkor végéhez közeledve.

SAMSUNG S27C570H

EGYSZERŰ, DE NAGYSZERŰ?



[ÍRTA BATE] A SAMSUNG IDÉN NYÁRON TÖBB VADONATÚJ MONITORRAL IGYEKSZIK ELCSÁBÍTANI A MEGFELELŐ KÉPERNYŐRE VADÁSZÓ FELHASZNÁLÓKAT, ÉS A VÁRHATÓ KÍNÁLATBÓL NEKÜNK AZ S27C570H NÉVRE HALLGATÓ MODELLT VOLT LEHETŐSÉGÜNK KIPRÓBÁLNI.

A monitor dobozát bontogatva rögtön szemet szúr a hangzatos Ultra Slim kifejezés, ami azt hivatott tudatosítani bennünk, hogy egy kifejezetten karcsú készülékkel lesz dolgunk. Habár az S27C570H nem mérhető a meghökkentően ultravékony okostévékhez, azért a Samsung mérnökeit mindenképpen dicséret illeti a kialakítás miatt, hiszen a ránk váró képernyő legvaskosabb része nem éri el a 4,5 centit, és a specifikációk közt szereplő 103 mm-be már az áttetsző, kristályszerű nyak is beletartozik.

A talp felszerelését követően a monitor nagyjából 20 centit foglal ez az asztalból, már ami a mélységét illeti, hiszen a 27 colos képátló egy valamivel több mint 64 cm széles, és (talppal együtt) 48 cm magas képernyőt eredményez. A dizájn visszafogottan elegáns, ilyen szempontból a készülék ugyanúgy megállja a helyét egy irodában, mint egy gamer asztalán. Mozgatni viszont csak apró kompromisszumokkal lehet, hiszen bár a képernyő dönthető, forgatásra nincs lehetőség, csak akkor, ha a talpat is a kívánt irányba csúsztatjuk – szerencsére ez nem akkora macera a monitor alig öt kilós súlya miatt.

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- Gyártó: Samsung
- Ár: 99.000 Ft
- Dimenziók: 642 x 389 x 103 mm
- Súly: 4,85 kg
- Kijelző: 27" LED (16:9)
- Maximum felbontás: 1920x1080 pixel
- Fényerősség: 300cd/m2
- Válaszidő: 5 ms
- Betekintési szög: 178°
- 16,7 millió szín
- Kontrasztarány: Mega ∞ DCR (Static 1000:1)
- Csatlakozók: 1 D-Sub 1 HDMI audiokimenet

VISSZAFOGOTT LEHETŐSÉGEK

A korábban említett egyszerűség viszont nem csak a formákban van jelen, hiszen a monitor kínálta lehetőségek 2013-as mércével nézve meglehetősen puritán képet festenek. Csatlakozóból mindössze hármat találhatunk a monitoron, egy D-Sub és egy HDMI bemenetet, továbbá egy hagyományos audiokimenetet. Se DVI, se Display Port, se USB, sőt, a Samsungnál még hangszórók beépítésével sem bíbelődtek, ami főleg azok számára lehet negatív tényező, akik alkalomadtán tévéként is használni szeretnék a monitorjukat. Persze hangfalak/fejhallgatók beüzemelésére még mindig van lehetőség, viszont itt is akad egy apró szépséghiba, mégpedig az, hogy a hagyományos 3,5-ös jack-aljzat a videobemenetek mellé került, így a használatakor mindig a monitor hátlapján kell kotorászni.

A KÉPMINŐSÉGRE EGY ROSSZ SZAVUNK SEM LEHET, DE AZ ELÉRHETŐ FUNKCIÓK TERÉN NEM LEHETÜNK MARADÉKTALANUL ELÉGEDETTEK

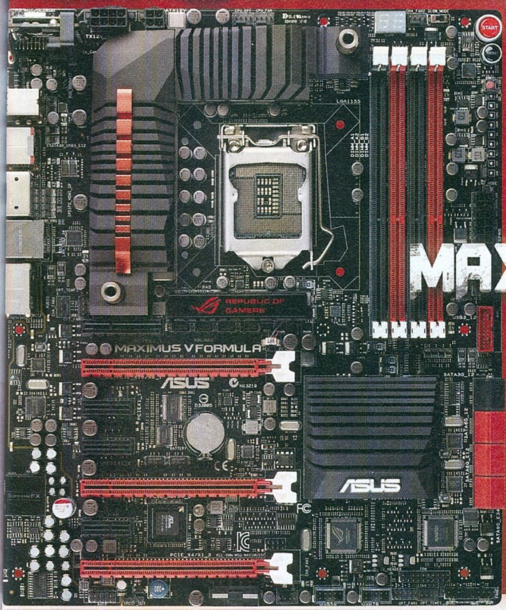
Elsőre szokatlan helyre került a készülék egyetlen gombja is, ami egyszerre szolgál a ki- és bekapcsolására, illetve a menü kezelésére. A négy irányba mozdítható kapcsoló a monitor közepén, a káva alján kapott helyet. Használata elsőre kicsit furcsa, de azért gyorsan hozzá lehet szokni: az irányokkal válthatunk a felkínált lehetőségek között, illetve a segítségükkel állíthatjuk az értékeket, míg a gomb benyomásával léphetünk be az egyes menükbe. A funkciókat könnyen el lehet érni, a beállításokat pillanatok alatt megváltoztathatjuk, vagy a Samsung Magic előre tárolt opciói (standard, game, cinema, dinamikus kontraszt) közül kiválaszthatjuk az éppen megfelelőt.

VAN KÉPE HOZZÁ

Az S27C570H legfontosabb része persze maga a képernyő, amit a doboz a Series 5 LED családba sorol. Ez a gyakorlatban egy Samsung-féle Full HD (maximálisan 1920x1080-as felbontású) AD-PLS panelt jelent, ami képminőségben hozza az olcsóbb AH-IPS panellel szerelt készülékek szintjét. A 27 colos átmérő ugyan elsőre kicsit szokatlan (már-már feleslegesen nagynak tűnik), de az ember viszonylag gyorsan, nagyjából egy-két óra alatt hozzászokik a jóhoz, főleg akkor, ha nem csak munkára és böngészésre használja a monitort, hanem játékra is – legyen szó akár a PC-s, akár a konzolos vonalról. A képminőségre nem lehet panasz, a színek kifejezetten szépek, a kép kellően kontrasztos, a fényerősség is megfelelő, arról nem is beszélve, hogy a TN-panelekkel ellentétben a betekintési szög is kiváló, a specifikációkban feltüntetett 178° nem csak marketingszöveg, a kép akkor is élvezhető marad, ha nem közvetlenül a monitor elől figyeljük azt. Az 5 ms-os GTG (grey-to-grey) válaszidő ugyan a maximalisták számára túlzottan soknak tűnhet, azonban a tapasztalataink alapján ez a „sebesség" még az online FPS-ek világában is bőven megállja a helyét.

MEGGONDOLANDÓ

A Samsung valamikor a nyár elején kívánja piacra dobni az S27C570H modellt, 99.900 Ft-os ajánlott végfelhasználói árral, és bár a képminőség tényleg meggyőző, illetve a 27 colos méret is impozáns, azt nem szabad elfelejteni, hogy ebben az árkategóriában már hasonló méretű, AH-IPS panellel szerelt monitorok is elérhetők, méghozzá a gamerek számára alapvető (több csatlakozó, beépített hangszórók stb.) kiegészítésekkel.



ASUS ROG MAXIMUS V FORMULA

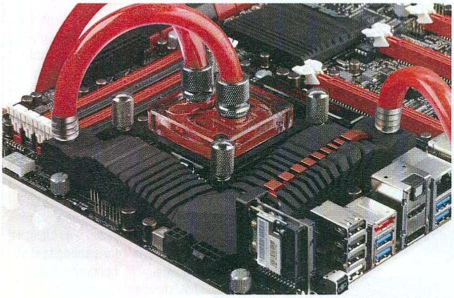
Felkészülhetsz a jövő JÁTÉKAIRA

A tökéletes PC-s játékplatformra vágysz? A Maximus V Formulával megérkezett a legütősebb és legizgalmasabb platform.

A győztes formula visszatért. A ROG Maximus V Formula alaplap extra erőt pumpál a PC-dbe, ami így könnyedén megbirkózik a következő generációs csúcs játékokkal is. Ha egy olyan számítógép építése előtt állsz, ami ultra fokozaton futtatja az összes DirectX 11-es játékot és optimalizált szolgáltatásokat tartalmaz a legújabb számítási és grafikus lehetőségekhez, akkor nincs értelme tovább keresned a megfelelő alapot.

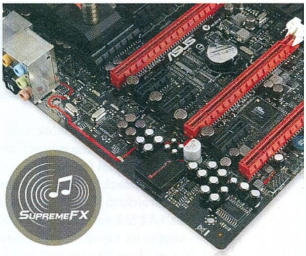
Kettős Fusion Thermo hűtés

A ROG mérnökök pontosan tudják, hogy csak a legjobb hűtési megoldások jöhetnek szóba nálad, ezért a Maximus V Formulán egy olyan hűtőrendszert találsz, ami lég- és vízhűtésként is használható. Az összetéveszthetetlen Republic of Gamers stílusával a ROG Fusion Thermo több mint egy egyszerű VRM-hűtő: egy tiszta rézből készült vízhűtőcső galvanizált csőcsonkokkal és integrált hőcsővel, ami a processzor hűtőjéről érkező légáramlat alapján kialakított lamellák közé van beágyazva. A Fusion Thermoval tehát többé nem kell aggódnod amiatt, hogy a megemelkedő hőfokok korlátozni fogják a játékok sebességét és a túlhajtást, továbbá lehetőséget ad egyedi vízhűtő rendszerek használatára az alaplap átépítése nélkül.



SupremeFX IV erősítés a tökéletes hang érdekében

Az elődei erősségeire építkező SupremeFX IV egy sor gondosan bevizsgált audiokondenzátort tartalmaz, amelyek melegebb hangot eredményeznek, valamint egy új, beépített 300 ohmos fejhallgató-erősítőt, hogy még hatásosabb, még jobb audioélményt nyújtson a játékokhoz. A meglévő egyéb SupremeFX újításokkal együtt, mint a 'Red Line' fizikai PCB-elválasztás és az EMI-árnyékolás, a SupremeFX IV páratlan szintre emeli a lécet a hangok terén a PC-játékosok számára. A ROG mérnökei a SupremeFX IV-gyel egy olyan audio részt alakítottak ki az alaplapon, ami szükségtelenné teszi dedikált hangkártya beszerzését. A Maximus V Formula alaplappal immáron a játékok hanghatása is tökéletes lesz, ami a bombasztikus DirectX 11 grafikával együtt adja számodra a legjobb játékélményt.



GameFirst II a lagmentes multis harcokhoz

Minden játéknak van egy összetett multiplayer része, amihez a világ minden tájáról csatlakoznak játékosok. Ez azt jelenti, hogy a lehető legjobb kapcsolatra van szükséged, amit az igen hatékony, mégis egyszerűen használható hálózatvezérlést lehetővé tevő, a cFos Traffic Shaping technológiájával kibővített, átdolgozott ROG felhasználói felületet kapott ROG GameFirst II ad meg neked. A kezdők számára készült, exkluzív EZ móddal és a profiknak szánt Speciális móddal is szabályozható funkció garantálja, hogy akármit is csináljon a PC a háttérben, a játék mindig elsőbbséget fog élvezni! A Maximus V Formula ezen felül egy Intel® Ethernet lapkát tartalmaz, ami jobb áteresztőképességet, alacsonyabb CPU-terhelést és nagyobb stabilitást kínál.

MEGVAN AZ ESZKÖZ
MEGVAN A SEBESSÉG
IDEJE GYŐZNÖD

MSI Z77 MPOWER

A drága, csúcskategóriás termékeknél a vásárló joggal várja el, hogy valami egészen különlegeset, egyedit kapjon – de vajon mi lehet ez egy alaplapnál? Az MSI hamar rájött, mivel lehet meggyőzni a tehetősebb felhasználókat alaplapvásárlásnál: az egyedi leválogatással és teszteléssel.

Ez igaz az Intel Z77-es chipkészletre épülő MPower alaplapra is, aminek a dobozán ott díszeleg egy OC Certified logó. Ez azt jelzi, hogy a dobozban található alaplap kibírt 24 órányi folyamatos stressztesztet egy 4,6 GHz-re feltuningolt processzort hajtva, komplett vízhűtéssel, ami igen jó eredménynek számít. Na persze arra már nem vállal garanciát az MSI, hogy bármelyik CPU, amit beszerelünk a lapba, szuper tuningképességhez jut, de az is biztos, hogy ez nem az alaplapon fog múlni.

Az MPower egyébként a sokáig legerősebb MSI Z77-es lap, a Z77A-GD65 és a nemrég megjelent Z77A-GD65 Gaming között helyezkedik el árban. Az MPower jelölés alapján ez a lap kifejezetten a tuningolóknak próbál megfelelni, így amellett, hogy abszolút prémium felszereltségű, a stabilitásra és hűtésre is kiemelt figyelmet fordítottak a tervezők. Ennek eredményeként a Z77 MPower hőcsöves hűtést kapott, találunk rajta oldalra kivezetett mérési pontokat (V-Check), POST kijelzőt az indítási hibák kiszűréséhez, és alaplapi kapcsolókat is, ami egy tuningalaplapnál manapság már alapkövetelmény. Felszereltség terén sem kell szégyenkeznie, hiszen ha Killer LAN vezérlőt nem is kapunk, cserébe rengeteg USB 3.0-t (kereken nyolcat) használhatunk, adott a SATA6G, az SLI/CFX/Virtu MVP támogatás és a nyolccsatornás hangkodek is. Extraként Wi-Fi N vezérlő is került a lapra, amivel együtt jár egy Bluetooth 3.0 vezérlő is.

Mindezt normál ATX formátumba sűrítette össze az MSI, és nagyon vagány, fekete-sárga dizájnnal fejelte meg, ami igazán jól mutat bármelyik fekete házban. Panaszkodni csak két dolog miatt van okunk: a SATA6G vezérlőből mindössze kettőt kapunk, a BIOS pedig a szokásos MSI UEFI, amit mi túl kuszának találtunk. Ezt a két apróságot leszámítva az 50-60 ezer forintos, Z77-es deszkák mezőnyében az egyik legjobb alaplapot köszönthetjük a Big Bang Z77 MPower személyében, ami garantáltan sokáig fogja húzni gépünkben akár tuningolva, akár normál üzem mellett. Véleményünk szerint a hasonló árazású, ugyancsak ebben a hónapban nálunk vendégeskedett GD65 Gamingnél ez mindenképpen jobb választás, és az azonos árú ASUS Maximus V Geneen is csak azért gondolkodnánk el, mert ott a hasonló felszereltséget és tuninghajlandóságot megkapjuk micro ATX méretben.

9.3

Eszköz
alaplap
Info
msi.com
Ár
54.900 Ft

KINGSTON HYPERX PREDATOR 512 GB

Biztosan sokan vannak köztetek, akik a szélessáv előtti időkben még offline cserélték az adatokat (na persze szigorúan legálisan). Ehhez a CD, de még inkább az újraírható CD volt a megoldás, hiszen az 1,44 MB-os flopi már tizenöt éve is nagyon kis kapacitásúnak számított. Az újraírható CD nagy volt, lassú, kezelése problémás, és sajnos sokszor megbízhatatlan is. Ennek az ínséges időszaknak a végére az USB kulcs tett pontot, és ez azóta is a legkedveltebb adatcserélő eszköz, komoly ellenfele pedig továbbra sincs – hacsak nem számítjuk a szélessávú internetet.

Az elmúlt évek során a flashmemóriás USB kulcsok kapacitása robbanásszerűen megnőtt, ma már a 4, 8 és 16 GB-os pendrive-ok filléres eszközök, a sebesség pedig ugyancsak sokat javult. A technológiai fejlettség 2013 elejére jutott el odáig, hogy a Kingston elkészíthette Predator USB szériáját, amiben akár 1 TB-os kapacitású tárolót is elérünk. Márpedig az 1 TB ellenére az USB kulcs továbbra is kicsi, simán elfér a zsebünkben, és azonnal használható bármilyen PC-vel vagy egyéb eszközzel. A Predator széria természetesen már USB 3.0-n kommunikál a számítógépünkkel, amihez a Kingston igyekezett gyors vezérlőchipet és jó flashmemóriát párosítani. Ennek eredményeként az 512 GB-os Predator kulcs tesztjében sikerült elérnünk szekvenciális olvasásnál a 264 MB/s-os csúcssebességet, írásnál pedig a 177 MB/s-ot, ami tekintélyes egy USB kulcstól – nagyjából a belső SATA3G és SATA6G SSD-k teljesítményét hozza. A kisebb fájlok kezelésénél már láthatóvá válik, hogy mégiscsak egy USB kulccsal van dolgunk, mivel 512k-s fájlok írásánál 1-2 MB/s-re zuhan vissza a sebesség – szerencsére az olvasásnál már sokkal jobb a helyzet, és 200 MB/s körül marad a tempó. Valós használat során is valahol a kétféle tároló között helyezkedik el a Predator, vagyis USB kulcsnak meglepően gyors, SSD-nek meglepően lassú. Márpedig ez egy USB kulcs!

9.1

Eszköz
pendrive
Info
kingston.com
Ár
235.000 Ft

Ha az abszolút igényes, alumínium-borítású, elegáns fémdobozban érkező meghajtó teljesítményéhez a hordozhatóságot is hozzáadjuk, nem is kérdéses, hogy ki a pendrive-ok királya. Azonban, ahogy az talán már sejthető, van egy bökkenő is, mégpedig elég nagy: az ár. Egy ilyen eszköznek az ára is luxuskategóriás, így tényleg csak az vegye meg, akinek mindenáron erre van szüksége. Aki csak egy kicsit is hajlandó feladni a kapacitásból, sebességből, hordozhatóságból, töredékáron talál jobb megoldásokat. Például USB 3.0-s tokba szerelt SSD-t, vagy a Kingston DataTraveler HyperX 3.0-t, ami 256 GB-os, alig lassabb, talán egy kicsit még kisebb is, és „már" 142.000 forintért megszerezhető.

MSI N650TI BOOST TWIN FROZR 2 GB OC

Bámulatosan gyors a GeForce Titan, és a Radeon HD7990 is hasonlóan fogja 120-200 fps-sel repíteni az összes játékot 3-6 monitoron, de miután kicsodálkozta magát, a játékosok 95%-a visszapörgeti az árlistát a 40-70 ezer forintos sávba, és onnan választja ki magának soron következő videokártyáját.

Márpedig ez elegendő érv arra, hogy az AMD és az NVIDIA vérre menő harcot vívjon ebben a kategóriában (is) a legjobb ár/érték arányú VGA-ért. A középkategóriás videokártyák körülbelül a Radeon HD7770 felett kezdődnek, és kitartanak egészen a GeForce GTX 660 Ti-ig – bár ez az a szegmens, aminél mindenki máshol húzza meg a határait. A középkategória közepén azonban mind ezidáig viszonylag egyszemélyes volt a mezőny: a 2 GB-os Radeon HD7850-nek nem akadt kihívója. GeForce-ból csupán néhány túlárazott, de valójában gyengébb modellt, valamint a raktárak alsó polcain porosodó, előző generációs kártyát találhattunk. Egészen pontosan erre a helyre érkezett az elmúlt hónapban az NVIDIA GeForce GTX 650 Ti Boost. Az új modellt első blikkre mindössze a marketingfogásnak tetsző „Boost" szó különbözteti meg a már régóta piacon lévő GTX 650 Ti-től, viszont jó tudni, hogy sokkal többet kapunk itt, mint egy szimpla órajeltuningot.

A GTX 650 Ti Boost a már jól ismert, Kepler alapú GK106-os GPU-ra épül, ám a chipben a 16 helyett 24 RoP aktív, a 128-bites memóriabuszt pedig kibővítették 192-bitesre. Mindemellett az órajeleket is emelte az NVIDIA, így a GPU alapértelmezetten 980 MHz-en, a memória pedig effektív 6 GHz-en dolgozik. Persze ez csak a referenciaérték, amit az MSI a Twin Frozr hűtéses kártyáján megpiszkált, így a GPU-t 1033 MHz-re húzta fel (a memória maradt 6 GHz-en). A gyári tuning hatására a GPU Boost órajele is emelkedett (1098 MHz-re), de ez nem okoz gondot, hiszen a kártyát teljesen beborító, nagyméretű hűtőbordát két ventilátor tartja hidegen. Tesztünk során a legújabb, kimondottan hardverigényes játékokat eresztettük a GTX 650 Ti-re, és abszolút meg voltunk elégedve az eredménnyel. A 2 GB-os kártya Full HD felbontás mellett Very High beállításokkal 30 fps-sel mozgatta meg a Crysis 3-at, a Batman: AC-nál Extreme beállítások mellett 60 fps fölé szökött ez az érték, és a Tomb Raider (Normal: 60 fps), valamint a Bioshock: Infinity (Ultra: 50 fps) sem okozott gondot a kártyának. Egyedül a Hitman nem érte el a 30 fps-t magasabb beállítások mellett, ám ez a teljesítmény még így is nagyon jó egy középkategóriás kártyától, aminél ráadásul a hűtés még terhelés mellett sem vált zajossá. Az ellentáborból konkurense továbbra is a Radeon HD7850 2 GB, ami néhány játékban jobb nála, néhányban viszont lemarad – bármelyiket is választjuk, nem járunk rosszul.

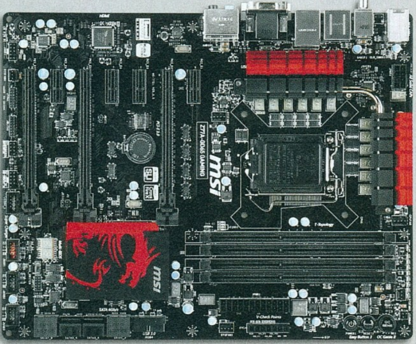
9.2

Eszköz
videokártya
Info
http://hu.msi.com
Ár
53.900 Ft

MSI Z77A-GD65 GAMING

Aki épített már össze számítógépet, nagyon jól tudja, milyen nagy segítség, ha jó alaplapra építkezhet. Ehhez jó dizájn, alapos használati utasítás, szitázott csatlakozók és átgondolt elrendezés szükséges.

És ez még persze csak a kezdet, hiszen bekapcsolás után is hasonlóan jól kell teljesítenie a lapnak akár 4-5 évig is. Nos, a kifejezetten gamereknek tervezett MSI Z77A-GD65 Gaming a legtöbb kritériumnak abszolút megfelel. A készítők a játékosoknak akartak kedveskedni, ezért a megszokott kékről fekete-piros dizájnra váltottak, valamint egy sárkánnyal is jelölték, hogy itt bizony „badass" hardverrel van dolgunk – a szolgáltatások alapján pedig kétségünk sem lehet efelől. A Z77-es chipkészlet a mai napig a legjobb LGA1155 platformon, amihez az MSI majdnem minden fellelhető extrát (kivéve Thunderbolt) hozzáadott. Fontos pontja a lapnak a Killer E2200-as LAN-vezérlő, ami leveszi a hálózatkezelés terhét a processzorról, ezáltal csökkentve a késleltetéseket. Adott az SLI/CFX és a Virtu MVP támogatás, kapunk egy halom SATA és USB csatlakozást és hátlapi videokimeneteket is. A tuningra is gondoltak az MSI-nél, ezért kapott a lap kivezetett mérési pontokat, alaplapi kapcsolókat és POST kijelzőt is – mind hasznos segédei a buherátoroknak. A GD65-öt bekapcsolva egy minimálisan áttervezett (kék helyett piros alapszín, plusz egy sárkány balra fent) UEFI BIOS fogad, amiben egy kicsit talán túlságosan is el vannak dugva a menüpontok.



8.7

Eszköz
alaplap
Info
http://hu.msi.com
Ár
57.000 Ft

A teszt során abszolút elégedettek voltunk a GD65 Gaminggel: az egyszerű szerelés után egy kiváló sebességű és természetesen nagyon stabil alaplapot használhattunk. A tesztprogramok és egynapos stabilitásteszt után a tuningrészleget is megnéztük, és kipróbáltuk, mire képes az OC Genie. Az alaplapi kapcsoló megnyomása után a BIOS automatikusan átkapcsolt a Kingston HyperX DDR3 memória leggyorsabb üzemmódjába az XMP profil alapján (DDR3-1866), a Core i7-3770K processzort pedig 4,2 GHz-re pörgette fel. Ez két alapvető beállítás, amivel a manuális tuningot lehet kezdeni – mi azért ennél egy kicsit többet vártunk volna, mondjuk 4,4-4,5 GHz-re felhúzott CPU-t, de meg kell hagyni, hogy az OC Genie továbbra is kényelmes módja egy kis túlpörgetésnek.

Amivel már kevésbé vagyunk megelégedve, az a lap árazása. 57 ezer forintot kérnek a Z77A-GD65 Gaming kiadásért, miközben a Killer LAN-t leszámítva pontosan ugyanezt megkapjuk GD65 néven 46 ezer forintért is. Ha pedig a speciális, tuningos kivitelt preferáljuk, még mindig ott a Z77 MPower, ami nagyon jó lap, garantált tuningképességekkel.

SAMSUNG Galaxy S4

ÚJ KIRÁLY A NEMZETSÉGBŐL

[ÍRTA CHOCHO] VÉGRE MEGÉRKEZETT AZ ÉV LEGJOBBAN VÁRT TELEFONJA, MELYNEK ELŐDJE 2012 LEGNAGYOBB MOBILIPARI DURRANÁSA VOLT. LEHET-E FOLYTATNI EGY ILYEN SIKERSZTORIT? EZ CSAK A VÁSÁRLÓKON MÚLIK, A SAMSUNG JELSZAVA MINDENESETRE AZ VOLT, HOGY „HA NEM ROMLOTT EL, NEM IS KELL MEGJAVÍTANI".

A Samsung Galaxy SIII-at a sajtó gyakorlatilag egy emberként választotta meg 2012 legjobb okostelefonjának, nem véletlenül, hisz a gyártó úgy rukkolt elő egy csúcskategóriás készülékkel, hogy maga mögött hagyta az Apple-ös manírokat. Mi több, az SIII a koreai cég szerint inkább volt egy új termékkategória első képviselője, mintsem klasszikus értelemben vett prémium okostelefon, így mindenki kíváncsian várta, hogy a következő generációval is képes lesz-e ugyanilyen bravúros ugrásra a Samsung. Nos, a válasz kettős: az S4 megtartotta a trónt, de ezt nem a drasztikus fejlődésnek köszönhető.

KISZERELÉS, DIZÁJN

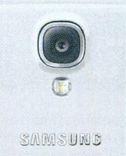
Külsőre a Samsung Galaxy S4-ben is visszaköszön az SIII nőies, finom formatervezése. A készülék élei lekerekítettek, az előlapot a hatalmas kijelző uralja, alatta az S-család védjegyének számító gombbal. Felül az ezüstös Samsung-logó, egy apró hangszóró, illetve közelség- és egy fényérzékelő szenzor kapott helyet. A hátoldal rácsmintás műanyag, újabb, kicsit csúnyán felragasztott gyártói logóval, vakuval, kamerával és médiahangszóróval. Noha az S4-en is a műanyag dominál, oldalt masszív fémkeret fogja össze a készüléket – ki tudja, talán az S5 már leváltja a kissé bóvli hatást keltő plasztiktestet. Bár a telefon jól mutat, az illesztésekkel nem lehetünk maradéktalanul elégedettek, hisz míg az előlap ragasztása megfelelő, addig a hátoldal még mindig nehezen pattan a helyére, és félő, hogy állandó használat mellett idővel kilazul. Szívesen leírnánk egyébként, hogy pontosan mit találunk még a csomagban, de mivel a nálunk járt S4 nem a kereskedelmi kiszerelésben érkezett, ezért csak egy töltőt, egy adatkábelt és egy meglepően jó minőségű fülhallgatót kaptunk a natúr, fehér dobozban.

BELBECS, TELJESÍTMÉNY

Mivel az SIII még ma is kiváló készüléknek számít (gyakorlatilag csak az iPhone 5 és az Xperia Z veszi fel vele a versenyt), a Samsung fejlesztőmérnökei nagy bajban lehettek az újításokat illetően. Nem szabad tehát forradalmi előrelépést várni, az S4 a kötelező „mindenből több" elv alapján született. A leglátványosabb változás, hogy nőlevék a képernyő méretén, mely immár 4,99 hüvelyk, felbontása pedig 1920x1080, ám a telefon mégsem hízott az előző modellhez képest. A panel típusa Super AMOLED, fogyasztása pedig állítólag kevesebb, mint az SIII-é volt. A védelemről a Gorilla Glass 3-borítás gondoskodik, ami a gyári adatok tükrében háromszor erősebb az SIII GG2-jénél. Ezt mondjuk érthető okokból kifolyólag nem próbáltuk ki, de mivel már az SII védőüvege is meglepően masszívnak bizonyult, nincs okunk kételkedni a Samsung szavahihetőségben. A panel tűéles képet biztosít, fényereje átlagos, betekintési szöge 180 fok, és összességében nagyon-nagyon szép. Persze a magas felbontás brutális hardvert követel: a Galaxy S4-et négymagos processzor hajtja, magonként legfeljebb 1,9 GHz-en, 2 GB memóriával és Adreno 320 GPU-val kiegészítve. A központi magról egyébként érdemes tudni, hogy kétféle van belőle: a nálunk kapható, négymagos változat a Qualcomm Snapdragon 600 SoC-ja, míg az Egyesült Államokban egy nyolcmagos, a Samsung által tervezett, 1,6 GHz-s változat került a készülékbe. Ez persze parasztvakítás: a nyolcból négy mag mindig csökkentett erőforrásokkal működik, és mind a nyolcat egyszerre még nem lehet aktiválni. Visszatérve az európai verzióra, a készülék gyors, az Android 4.2.2-es operációs rendszer gyakorlatilag reccenésmentesen fut, és az erőforrás-elosztásra sem lehet egy rossz szavunk sem.

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- **Gyártó:** Samsung
- **Ár:** 210.000 Ft
- **Típuskód:** i9505
- **Megjelenés:** április 27.
- **Dimenziók:** 136,6 x 69,8 x 7,9 mm
- **Súly:** 130 gramm
- **Színek:** fehér, fekete
- **SIM-bemenet:** micro-SIM
- **Kijelző:** Super AMOLED; natív Full HD felbontás; 4,99 colos méret
- **Processzor:** négymagos, 1,9 GHz-es Qualcomm Snapdragon 600 (Európában)
- **Memória:** 2 GB RAM
- **Belső tárhely:** 16/32/64 + microSD bemenet
- **LTE:** van
- **Kamerák:** hátulsó 13 MP, első 2 MP; videofelvétel 1080p-ben, 30 fps-sel
- **Operációs rendszer:** Google Android 4.2.2



MULTIMÉDIA, KOMMUNIKÁCIÓ

Az S4 két kamerája közül természetesen a hátlapot uraló, 13 MP-es változat a domináns. Ugyan nem mondhatjuk, hogy a csúcskategóriás fényképezőgépek piaca veszélybe került, de a készülék korrekt minőségű képeket készít, melyekkel egész jól szórakozhatunk, hála az előtelepített kezelőalkalmazásoknak. Bár egy tucatnyi üzemmódból választhatunk, gyakorlati hasznuk ezeknek nem igazán van, inkább csak „erődemonstrációként" szerepelnek a palettán – szerkesztőségünkben az embereket „klónozó" Dráma üzemmód és az animált .gif-eket készítő opció aratta a legnagyobb sikert. Persze, ha tényleg normális képeket akarunk készíteni, akkor arra is adott a lehetőség: szabályozhatjuk az ISO-t, megszabhatjuk a fényintenzitást, és így tovább. Egyedül éjjel nem teljesít jól a kamera, de ez megbocsátható, hisz kevés telefon van a piacon, ami sötétben is kiválóan használható fényképezésre. Videók készítésekor már jobb a helyzet, az S4 stabil 1080p-ben rögzít, és a lejátszással sincs semmi baj, sőt, minden népszerű fájlformátum támogatott, még a feliratok megjelenítése is azonnal megy a készüléknek. Ráadásul felvétel alatt is teljes méretben tudunk fényképezni, és ezt még most sem mondhatja el magáról a legtöbb rokon telefon. A zenelejátszás hozza az elvárhatót, a gyári füles pedig kiválóan adja át a hangszínkülönbségeket. S hogy meddig élvezhetjük az S4 csodáit? A 2600 mAh-os akkumulátorral egy munkanapig bírta a készülék, ami az erősebb aksi ellenére nem több, mint az SIII eredménye, de tekintve, hogy az új Galaxy brutálisan erős, ez abszolút elfogadható érték.

AJÁNLOTT?

Hát persze: az S4-nek egyelőre nincs párja, ez viszont nem jelenti azt, hogy az SIII tulajdonosainak megéri a váltás. A magunk részéről úgy gondoljuk, hogy a Samsung is beleesett az új megjelenések között lerövidített ciklusok csapdájába, így nincs hová fejlődni, ezért bőven elég két-három generációnként új telefont venni. Ez alól nyilván kivételt képeznek azok, akik még nem birtokolják a Samsung tavalyi csúcstelefonját. Nekik, ha van rá pénzük, az S4 kiváló alternatíva. ■

AVerMedia Live Gamer Portable
A hordozható profi

Néhány hónapja teszteltük az AVerMedia egyik videodigitalizálóját, a Live Gamer HD-t. A PC-be építhető kártyát kiváló értékeléssel illettük, most azonban úgy tűnik, hogy megérkezett a trónkövetelő, ráadásul ismét az AVerMedia istállójából.

[ÍRTA CHRIS]

Munkánk során eléggé rá vagyunk utalva arra, hogy különféle videoforrásokból (PC, Xbox 360 vagy PS3) képanyagokat és videókat rögzítsünk. Több terméket kipróbáltunk már, melyekkel ez a feladat megoldható, de igazából mindegyikkel akadt valami probléma. Volt, amelyiknek a képminősége nem volt megfelelő, a másiknál folyamatosan driver-problémák adódtak, és az is előfordult, hogy hiányzott a számunkra szükséges bemenet. A 2012/09-es számunkban tesztelt Live Gamer HD már majdnem tökéletes digitalizáló volt, de akadt egy bosszantó tulajdonsága: a PCIe csatolófelület miatt asztali PC nélkül használhatatlannak bizonyult. Ha tehát konzolról szerettünk volna rögzíteni felvételeket, mindig kellett, hogy legyen a közelben egy PC, amibe betehettük a kártyát. Egy olyan munkahelyen, mint például a szerkesztőségünk, ez persze könnyen megoldható, de mi a helyzet, ha otthon akarunk videót rögzíteni? Vagy egy LAN-eseményen?

HORDOZHATÓ CSODAMASINA

Ezek a kérdések valószínűleg már felmerültek az AVerMedia fejlesztőmérnökeinél is, ezért elkészítették a Live Gamer Portable nevű eszközüket, amely lényegében a Live Gamer HD előnyeit ötvözi egy hordozható, könnyen használható készülékkel. Igazi álommegoldás azoknak, akik komolyan veszik a videodigitalizálást. A Portable doboza már látványával lenyűgözött minket, hiszen mérete végre egy olyan kompakt megoldásról árulkodott, amire mindig is vágytunk. A kibontás után egyből a készülék kelleti magát, ami nagyjából 15 cm-es hosszúságával, és alig pár grammos súlyával (117 g) szinte kirepült a kezünkből. Alatta található egy XSplit ajándékkártya, amivel 3 hónapig ingyen streamelhetünk videodigitalizálónkkal, a doboz mélyén pedig a felvételhez szükséges egyéb kiegészítők lapulnak. 1 db HDMI-kábel, 1 db 3,5 mm-es audiokábel, USB-kábel, xboxos rögzítést lehetővé tevő komponenskábel, valamint egy PS3-as A/V-kábel, így lefedve minden felmerülhető igényt. Ezek segítségével már akár PC-ről, régebbi csatlakozós Xboxról és PS3-ról, valamint bármilyen HDMI-forrásból bármikor elkezdhetünk rögzíteni. Külön örömmel fogadtuk a PS3-as A/V kábelt, hiszen a PlayStation HDCP-védelme miatt (amelyet azért raktak a gépbe, hogy ne lehessen Blu-ray-lemezeket másolgatni) a HDMI-s videorögzítés sajnos nem lehetséges. Ezeken kívül a csomagban található még egy felettébb igényes fekete hordozótasak is, amiben biztonságosan cipelhetjük eszközünket.

AZ AVERMEDIA ÉVRŐL ÉVRE BŐVÍTI A VIDEODIGITALIZÁLÓS PALETTÁJÁT, ÉS EZÚTTAL MÁR NEM CSAK A MINŐSÉGET, DE A MOBILITÁST IS GARANTÁLJÁK

AZ ESZKÖZ

A Portable közepén helyezkedik el a már avermediás védjegynek számító „nagy piros gomb", amivel a digitalizálást indíthatjuk vagy állíthatjuk meg. A gomb köré épített ledek most is különféle színekkel jelzik, hogy minden tökéletesen működik-e, vagy valami hiányzik még a képletből. Az eszközt természetesen ezúttal is a videoforrás és a kijelző közé kell beiktatni, ami a rajta található be- és kimenetek segítségével gyorsan és egyszerűen megoldható. A keskenyebbik oldalán egy SD-kártyafoglalatot találunk arra az esetre, ha úgynevezett PC-független módban szeretnénk használni a készüléket, valamint a másik végében helyet kapott egy USB-csatlakozó is, amit valójában nemcsak adatcserére szolgál, ez gondoskodik az áramellátásról is. És itt merül fel a géppel kapcsolatos első apró probléma: mivel nincs önálló áramellátása, a Portable USB-s csatlakoztatás nélkül sajnos nem működik, ugyanis elemfoglalatot vagy akkumulátort nem tartalmaz. Ezért aztán még akkor is rá kell dugnunk valamilyen USB-csatlakozóra, ha nem PC-re, hanem SD-kártyára szeretnénk rögzíteni az anyagokat, bár szerencsére ez sem az Xbox 360, sem PS3 esetében nem okozhat gondot. Ha pedig már a gondokat feszegetjük, akkor hadd jegyezzük meg, hogy a gép SD-kártyaolvasóként nem funkcionál, tehát nem tudjuk lemásolni róla a felvett anyagokat, csak úgy, ha kivesszük belőle az adathordozót, és átdugjuk egy kártyaolvasóba.

PRAKTIKUSSÁG, MINŐSÉG

Szerencsére ezzel végére is értünk az eszközzel kapcsolatos sirámoknak, és elkezdhetjük a digitalizálást úgy, ahogy azt mindig is szerettük volna. Az első meglepő dolog számunkra az volt, hogy a Portable nemcsak könnyen és gyorsan üzembe helyezhető, de hihetetlen jó minőségben rögzít videót, bármilyen forrásból. Végre búcsút mondhattunk az egymásba mosódott képkockáknak, nem voltak homályos képsorok, a készülék egész egyszerűen tökéletes képminőséget produkál minden esetben. Épp annyira jót, mintha PC-n szoftveres megoldást alkalmaztunk volna, azzal a különbséggel, hogy az eszköznek köszönhetően minden erőforrását megőrizhette a számítógépünk, így reccenésmentesen vehettünk fel jeleneteket, még a legbrutálisabb, gépzabáló játékokból is.

Az eszköz tehát kiváló, de a minőségnek ára van: az AVerMedia Portable nem olcsó mulatság, nagyjából 50.000 Ft-ot kell leszurkolni érte. Ezért az összegért viszont egy olyan eszközt kapunk, ami profi munkára és minőségi szórakozásra egyaránt alkalmas – a lehető legjobb választás, ha digitalizálni szeretnél.

Alig 15 cm, súlyra pehelykönnyű, mégis kisebb csodára képes, ha videorögzítésről van szó. Nem elég, hogy kiváló minőségű anyagokat vehetünk fel vele, de a PC-től teljesen függetlenül is használható, és akár zsebre is vághatjuk.

ÁLOMPC

GURU

ÚJDONSÁGOK ELŐTT

Már minden hardvergyártó javában melegít az év egyik (ha nem a) legfontosabb kiállítására, a Computexre, ahol debütál a legújabb Intel platform és számtalan egyéb, izgalmas újdonság. Az Intel Haswell processzorai egészen pontosan a kiállítás előtti napokban indulnak útjukra, így már biztosra vehetjük, hogy nyártól kezdődően rengeteg új alaplappal, notebookkal, AIO-val és egyéb PC-vel fogunk találkozni. Az NVIDIA sem tétlen, és már javában csiszolgatja következő GeForce generációját. De hogy ne csak a hardverről essen szó, fontos megemlíteni a Microsoftot is, ahol végre észbe kaptak a fejlesztők, és gőzerővel készítenek egy komolyabb javítócsomagot a Windows 8-hoz, benne olyan finomságokkal, mint az indítás klasszikus asztallal vagy a Start menü – bár ez utóbbiról lapzártánkig nem sok konkrétumot sikerült begyűjtenünk.

BASIC

Az új platformok érkezése a belépőszintű játékoskonfigurációt egyelőre nem érinti különösebben, hiszen ebben az árkategóriában még jó darabig az LGA1155 lesz az Intel főplatformja. A B75 chipkészlet és a 22 nm-es, Ivy Bridge-alapú Pentium még a Haswell árnyékában is nagyon jó választás hosszú távra is, hiszen akár 1-2 év múlva is könnyedén kapunk majd Core i5-ös Ivy Bridge CPU-t, amivel új erőt adhatunk gépünknek. Ehhez hasonlóan az alaplapon natív SATA6G van, amire ha később rákapcsolunk egy SSD-t, bámulatos gyorsulásra számíthatunk.

Alaplap	MSI B75MA-P45	17.100 Ft
Processzor	Intel Pentium G2130	23.400 Ft
CPU-hűtő	Gyári	-
Memória	2× Corsair XMS3 2 GB DDR3-1600MHz	9.600 Ft
Videokártya	Sapphire Radeon HD7770 GE 1 GB	30.400 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 500 GB 7200rpm	13.000 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.300 Ft
Ház	Fractal Design Core 1000	8.300 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W	9.800 Ft
Összesen		115.900 Ft

GAMER

A múlt havi, sokkoló (9 ezer forintos) áremelkedést ugyan nem sikerült teljes egészében leépítenünk, de azért a processzor és a videokártya egy kicsit olcsóbb lett, ami a végösszeget is közelebb hozta a 180 ezer forintos árhoz. A memóriáról már nem tudunk semmi jót mondani – az árak megállíthatatlanul kúsznak felfelé, és az előrejelzések szerint még mindig nem érték el a csúcsot.Gamer konfigunknál leváltottuk a számítógépházat egy Cooler Master játékosmodellre, ami nagyon jól néz ki, és természetesen adott a kiváló házhűtés, valamint az előlapi USB 3.0 is. Mindehhez barátságos ár is társul, így az elkövetkező hónapokban ezt a házat fogjuk használni a Gamer PC-hez.

Alaplap	GIGABYTE GA-970A-UD3	22.500 Ft
Processzor	AMD FX-6300 3,5 GHz	33.600 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Alpine 64 Pro Rev. 2	3.700 Ft
Memória	8 GB Kingston HyperX Blu DDR3-1600 KIT	16.700 Ft
Videokártya	Sapphire HD7870 GHz Edition 2 GB OC	60.000 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	16.500 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.300 Ft
Ház	Cooler Master Elite Knight 350	11.400 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	14.000 Ft
Összesen		182.700 Ft

ULTRA

A processzorárak ebben a kategóriában nem mozdultak mostanában, és ha az Intel stratégiáját nézzük, az új (mostanival inkompatibilis) generáció megjelenésével sem lesz hirtelen 20-30%-kal olcsóbb az Ivy Bridge-alapú Core i5-3570K. A három konfiguráció közül a legerősebb ismét egy kicsit drágább lett, amiben része volt a memóriának és a videokártyának, de a minimális áremelkedés leginkább az SSD-váltásnak tudható be. A Samsung SSD 840 Pro a ma elérhető egyik leggyorsabb SSD, ráadásul a Pro változat nem TLC, hanem hagyományos (és már bizonyított) MLC NAND flashchipekre épül, így a kiváló sebesség mellett garantált a tartósság is.

Alaplap	ASRock Z77 Extreme4	34.100 Ft
Processzor	Intel Core i5-3570K	59.500 Ft
CPU-hűtő	Scythe Mugen 3	12.700 Ft
Memória	8 GB Kingston HyperX Blu DDR3-1600 KIT	16.700 Ft
Videokártya	Gigabyte GV-N670WF2-2GD	100.400 Ft
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm	22.900 Ft
SSD	Samsung SSD 840 Pro 128 GB	35.700 Ft
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.300 Ft
Ház	CORSAIR Carbide Series 200R	16.000 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 v2	18.400 Ft
Összesen		320.700 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; Piros kiemelés: árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

A gyártók továbbra sem igyekeznek jelentősen lenyomni a legkisebb SDD-k árait, így a 60 GB-os SSD-k árcédulái megtorpantak a 17-25 ezer forintos sávban. A 120 GB-osok mezőnyében már jobb a helyzet, hiszen a dupla tárhely ellenére alig kerülnek többe, mint a fele ekkora tárolók. Arra azonban nagyon figyeljünk oda, hogy melyik típusból melyik kapacitást választjuk, mert szinte mindegyik SSD-re igaz, hogy a kapacitás függvényében a teljesítmény is változik – leginkább az IOPS érték. Jó példa erre a Samsung 840, amiből a 250 GB-os modell abszolút jó vétel, míg a 120 GB-os nagyságrendekkel lassabb nála, ezért nem ajánljuk.

OCZ VERTEX 3
MAX IOPS 120 GB

31.000 Ft

ALTERNATÍVA Samsung SSD 840 250 GB 41.500 Ft

VGA

Nem telt eseménytelenül az elmúlt hónap: megjelent a GeForce GTX 650 Ti Boost és a Radeon HD7990 is. Előbbi egy kiváló alternatívája a középkategóriát sokáig uraló Radeon HD7850 2 GB-nak, a Radeon HD7990 pedig egy igazi szörnyeteg, méghozzá 1000 dollárért. Az óriási, három ventilátorral hűtött kártyán két teljes értékű HD7970 GHz Edition GPU dolgozik, amikhez összesen 6 GB RAM kapcsolódik. Na, de essen szó az elérhető árú kártyákról is: A GTX 650 Ti Boost egészen jó áron került a boltokba, ezért ajánlott vétel a HD7850 2 GB mellett. Azt tanácsoljuk, aki most vált VGA-t, ebben a kategóriában már mindenképpen ragaszkodjon 2 GB-os fedélzeti memóriához.

MSI GTX 650
TI BOOST 2 GB

49.700 Ft

ALTERNATÍVA Sapphire Radeon HD7950 GHz Edition 3 GB 90.900 Ft

MONITOR

Új monitorcsaláddal jelentkezett a Samsung, amivel végre úgy tűnik, kivezeti a TN panelt a piacról. Ez jó hír, feltéve, hogy az új monitorok képesek lesznek hozni a hardcore játékosok igényeihez passzoló rövid válaszidőt is. Az új, C szériába tartozó monitorok betekintési szöge végre 178 fokos, vagyis oldalról/alulról/felülről is jó képet látunk, illetve a kép minősége is sokat javult. A 100.000 Ft alatti monitorok mezőnyében azonban továbbra is az AH-IPS a nyerő, amiből mi az olcsó LG IPSxxx szériát ajánljuk. Ebből már egy 27 colos modellt is viszonylag olcsón megszerezhetünk. Ha hajlandók vagyunk áldozni a dizájnra és az extrákra, a Dell S-szériáját vagy az ASUS MX monitorát keressük.

LG
IPS277L

82.900 Ft

ALTERNATÍVA Dell S2740L 98.600 Ft

MEREVLEMEZ

A kis hely a Western Digital Blue 5 mm-es szériájával új értelmet nyer: a 2,5 colos, kartonlap vastagságú eszköz ekkora méretben is képes 500 GB tárolására, halkabb, mint nagyobb testvérei, és noha SSD-hez viszonyítva továbbra is lassú (5400 rpm), cserébe olcsó. Aki notebookjának tárhelybővítésén gondolkodik, utánanézhet az mSATA támogatásnak is az adott modellnél, mert a hazai boltokban is egyre több a miniatűr, mPCle nyáklapnyi SSD tároló. Akinek ilyet nem támogat a gépe, választhat Seagate Momentus XT-t, ami egy SSD-HDD hibrid, és mindenféle driver vagy egyéb varázslat nélkül is képes felgyorsítani a rendszert, továbbá alig drágább, mint a normál HDD-k.

WD
Caviar Blue
WD5000MPCK 500 GB

23.900 Ft

ALTERNATÍVA Seagate Momentus XT 750 GB 31.400 Ft

ALAPLAP

A mostani Guruban két, prémium árkategóriás MSI lapot is megvizsgáltunk, és teljesen elégedettek voltunk velük. Persze csakis akkor érdemes az 50 ezer forint feletti lapok közül választani, ha azoknak tényleg minden szolgáltatását kihasználjuk. Ha megelégszünk micro ATX formátummal (de emellett marad az SLI/CFX támogatás), még 10-15 ezer forintot spórolhatunk. Ha az USB 3.0-ból elegendő 4 darab és SATA6G-ből is 2, akkor máris a belépőszintű Z77-es lapoknál vagyunk 30 ezer forint magasságában, vagyis közel a felét megspóroltuk az alaplap összegének, ennek ellenére gépünk még mindig olyan gyors, mintha 60 ezer forintos lapra építkeztünk volna.

ASROCK Z77
EXTREME 4-M

28.400 Ft

ALTERNATÍVA MSI Z77 MPower 48.400 Ft

PROCESSZOR

Szerencsére nem kellett hónapokat várni arra, hogy a váratlan áremelkedés után meginduljanak a CPU-árak lefelé, legalábbis az AMD esetében, ahol 1-2 ezer forintos csökkentést látunk szinte minden modellnél, ám az Intel processzorok meg sem moccantak. A 3570K továbbra is az egyik legjobb választás, de 60 ezer forintról nem hajlandó elmozdulni lefelé. Aki ezt sokallja, a Core i5 szériában pár száz MHz-cel lassabb modelleket is talál vonzóbb áron – érdemes ezeket is megnézni. Aki középkategóriás PC-t épít, de minden fillér számít neki, nézzen szét az AMD FX szériájában (szigorúan csak a 6300-8300 modellek között), mert kiváló teljesítményt kaphat nagyon jó áron, alacsonyabb platformköltséggel.

AMD
FX-6300

33.600 Ft

ALTERNATÍVA Intel Core i5-3470 48.400 Ft

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

NOTEBOOKOT 100 EZERÉRT JÁTÉKRA?

Tehát, egy laptopot szeretnék venni 100.000 Ft körül (ha lehet, ne legyen több) nettó árban. A hardvert rátok bízom, de a HDD legyen legalább 320GB! Op. rendszer mindegy, mi van rajta. Pár játék, amit játszani szeretnék: CoD: MW2, CS: GO, esetleg Far Cry 3, Borderlands 2. Segítségért előre is kösz. **DÁVID**

Kedves Dávid!

A merevlemezt, mint igényt tulajdonképpen ki is húzhatod a listáról, ugyanis 320 GB-nál kisebb HDD-vel ma már legfeljebb netbookokat szerelnek, amik a játékok és a kijelző mérete miatt amúgy sem jönnek számításba az esetedben. Nettó 100 ezer forint körül alapvetően az Asus X55, Packard Bell EasyNote F5211 és az Acer Aspure V5, illetve E1 szériáját találni szép számmal, viszont a te ideálod vélhetően a Samsung Series 3 NP350E5X-S01HU lesz, hiszen nettó 104 ezer forintért nemcsak ebben van kategóriájának egyik legerősebb processzora (Intel Core i3-3110M), de a videokártyájáról (AMD Radeon HD7670M) is elmondható ugyanez – arról nem is beszélve, hogy a matt kijelzőnek köszönhetően nem fogsz visszatükröződni benne nappal. Operációs rendszer ugyanakkor nem jár hozzá, de leveledből kiindulva ez nem is volt kritérium. Van viszont 2 év gyári garancia, amely nem mondható rossz ajánlatnak.

GÉPFEJLESZTÉS NO.1

Szeretném a gépemet fejleszteni, és ebben kérem a segítségeteket. Jelenleg szeretnék venni egy új VGA-t, illetve egy új processzorhűtőt. A videokártya esetében 30-35 ezer forintot szabtam meg limitnek, és lehetőleg Nvidia legyen. Nem tudom, milyen lenne a legalkalmasabb, később alaplapot és processzort is akarok cserélni, de az még távolabbi terv. Ezt a videokártyát néztem ki: Asus GTX650 DCG 1GB DDR5, nem tudom, mennyire lenne alkalmas vegyes felhasználásra, de főleg játékra a konfigommal. A monitorom maximális felbontása 1440x900. Processzorhűtőben ötletem nincs. Jelenleg gyárit használok, de hangos. Körülbelül 10 ezer forint értékben gondoltam rá, és később még szeretném felhasználni.

Konfig:
Alaplap: Gigabyte GA-MA785GMT-UD2H
Processzor:
AMD Athlon II X2 240 @ 2,8GHz
Memória: 2x2Gb CSX CEC, DDR3 1600MHz
Videokártya: IGP (HD4200)
Táp: FSP Hexa 400
Választ előre is köszönöm! Üdv.: **PÉTER**

Kedves Péter!

Sajnos bármilyen videokártyát veszel a 30-40 ezer forint közötti régióból, a processzorod miatt nem fogja tudni megmutatni az oroszlánkörmeit egyik sem. Ez nem jelenti azt, hogy nem lesz elegendő a teljesítménye az 1440x900-as felbontáshoz, csak jobb, ha tudod, hogy marad bennük egy kis tartalék. A kiszemelt videokártya nagyjából 30 ezer forintba kerül, de 2-3 ezer forinttal drágábban már GTX 650Ti-t is kapsz, legfeljebb más márkából, és az lényegesen gyorsabb. A legjobb választás talán egy Radeon HD7790 lenne 38 ezer forintért, de az már valószínűleg kívül esik a büdzséd határán. Arányaiban nem sokkal rosszabb a már említett GTX 650Ti ár/teljesítmény mutatója, így ha valóban NVIDIA kártyát szeretnél, én azt javaslom, maradj annál.

GÉPFEJLESZTÉS NO.2

Mivel elég régi a gépem, ezért a segítségeteket kérem. Vettem egyszer egy gépet (akkor még modernnek számított), és most az idő múlásával szeretném egy kicsit tuningolni valahogy annyira, hogy elvigye lag nélkül az AC3, FC3 stb. játékokat.

Na, amire én gondoltam az:
Videokártya: GIGABYTE GT630 (2 GB)
Processzor: Intel Pentium G2120 3.1 GHz LGA1155 (2 magos)
Alaplap: GIGABYTE ga-970a-ud3
Memória:
2x2 GB-os (mindegy, milyen szerintem)
Merevlemez:
WD Caviar Blue 500 GB 7200 rpm
De itt vagyok bajban, mivel a mostaniban van egy 500 GB-os, és szeretnék venni bele még 500-at. Nem lehetne valahogy megcsinálni? A lényeg, hogy ne legyen olyan BRUTÁLIS ára, mivel igen kicsi keretből kell megoldanom. Hát, kb. ennyi lenne. A helyesírási hibákért bocsi. Ha többet kéne mondanom róla, akkor írjatok Steamen vagy e-mailben. Válaszotokat előre is köszönöm.
Hű olvasótok: **ZENDAR**

Kedves Zendar!

A merevlemezzel nem nagyon kell foglalkozni, egyszerűen bekötöd a másodikat is, így lesz 2x500 GB-od két külön partíción (vagy, ha pontosan akarok fogalmazni, akkor eggyel több partíción, mint eddig). A gond inkább az alaplap-processzor-videokártya hármasnál van, ugyanis az első kettő fizikailag nem kompatibilis egymással, a VGA pedig túl gyenge ahhoz, hogy pár évre kiszolgáljon. Abba az alaplapba AMD processzort tehetsz, viszont te egy Intelt választottál, így valamelyiket ki kell cserélni. Én azt mondom, hogy adj le az igényedből 200 MHz-et és válaszd a G2120 helyett a G2020-at, ezzel megspórolod azt a 6 ezer forintot, amelyet ha a GT630 árához hozzáteszel, nagyjából kijön egy Radeon HD7750 belőle, amely lényegesen gyorsabb. Alaplapnak – ha ennyire kedveled a Gigabyte deszkákat, akkor – egy GA-H77-DS3H-t ajánlok. Memóriából valóban mindegy, milyet veszel, a lényeg talán annyi, hogy 1333 MHz-nél hiába gyorsabb, nem nagyon tudod majd kihasználni, így nagy felárat ne fizess az 1600-as modulokért.

GÉPFEJLESZTÉS NO.3

Gépfejlesztésben szeretném a segítségeteket kérni. Elsődleges célom a (leg)újabb játékok futtatása magas grafikai beállítások mellett, pl. BF 3, BioShock: Infinite.

Jelenlegi konfigom:
- Gigabyte GA-M57SLI-S4 alaplap
- AMD Athlon II 64 2X 240 processzor
- 2 GB DDR2 memória
- Geforce GT430 VGA
- 400 W-os Codegen táp

Amire gondoltam:
- Gigabyte F2A55M-HD2 alaplap
- AMD A8 5600K processzor
- 4 GB DDR3 memória
- Asus HD 7750 DDR5 1GB VGA

A VGA-mat csak akkor cserélném, ha muszáj, és ha tudtok hasonló árban jobb konfigot, akkor azt írjátok már le! A tápot kell cserélni? Válaszaitokat előre is köszönöm! **TIBOR**

Kedves Tibor!

Azt, hogy a tápot cserélni kell-e, inkább csak döntés, mintsem követelmény kérdése. Én valószínűleg cserélném egy márkásabb (Chieftec, Coolermaster, FSP, Corsair stb.), de papíron nem feltétlenül nagyobb teljesítményű változatra, olyan 10-12 ezer forint körül. Több mint valószínű, hogy az új gépet is hibátlanul üzemelteti majd a mostani, de ha már 5-6 éves elmúlt, én nem biztos, hogy rábíznám a nehezen megkeresett pénzemen vásárolt új hardvereimet. Ami a videokártyát illeti, az az első, amit cserélni kell a mostani gépből, és a HD7750 egy remek választás a GT430 kiváltására. A többi passzol egymáshoz és a videokártyához is.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb illesztőprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

PIXEL SHADER KÉRDÉS

Le szeretném cserélni a videokártyám, mivel a pixel shader verziója kicsi, és ezért nem indul a Resident Evil 6 meg a Far Cry 3. Már ki is néztem az újat, ami egy AMD Radeon HD 6850 1 GB DDR5-ös lenne, és azt szeretném kérdezni, hogy kompatibilis-e a többi alkatrésszel?

A gépem adatai:
Alaplap: Gigabyte 78LMT-S2P (AM3+)
Processzor:
AMD FX-4100 Black Edition CPU (sAM3+)
RAM: Kingmax 4 GB DDR3 1333 MHz
Winchester:
Seagate Barracuda 500 GB SATA 3
Optikai meghajtó: LG DVD-író GH22NS70
Videokártya:
AMD Radeon HD 6670 2 GB DDR3
Tápegység: HKC 550 W USP 5550.

Előre is köszi a segítséget.

Kedves Marcell!

Az a helyzet, hogy a HD6670 és a HD6850 tudásban – nagyon erős túlzással, de – gyakorlatilag megegyezik egymással, csak az utóbbi lényegesen gyorsabb az előbbinél, így hiába cseréled le a mostanit, a tapasztalt hiba nem fog megszűnni. Én arra tippelek, hogy a DirectX API lehet elavult a gépeden, ezt a Microsoft oldaláról könnyedén le tudod tölteni és frissíteni. A Resident Evil 6-nak például a minimum követelménye videokártya fronton az a HD3850, amely három generációval öregebb a mostani HD6670-ednél, szóval ne legyen benned kétely, hogy jó-e a VGA-d vagy sem.

GÉPFEJLESZTÉS NO.4

Szeretném a mostani gépemet egy kicsit fejleszteni. Amit az előző gépből megtartanék:- Samsung 64 GB SSD- 2 TB Western Digital tároló
- 2x4 GB Kingston HyperX blu 1600 MHz
A gondom az, hogy nem igazán tudok dönteni a főbb alkotóelemeket illetően. A proci a biztos pontom, egy Intel Core i5 3570k. Ehhez van egy Schythe Mugen 3 hűtöm. Alaplapból milyet ajánlanátok, illetve mellé egy videokártyát és egy tápot? Együttesen kb. 170.000 Ft-ot tudnék rákölteni.

Válaszotokat előre is köszönöm.
Újonc olvasótok: **ZSOLT**

Kedves Zsolt!

Alaplapból én valamilyen Z77-es deszkát választanék, az Asrock Extreme szériájáról elég jókat hallani, a legjobban felszerelt változat is megáll 40 ezer forint alatt, ha pedig nincsenek extra igényeid, az árcédula inkább a 30 ezerhez lesz közelebb. Tápegységből egy Corsair CX600M-et ajánlanék 20 ezer körül, videokártyából pedig a határ a csillagos ég, hiszen nagyjából 110-120 ezer forint marad a keretből, amelyet mind rákölthetsz, ha szeretnél. Én nem feltétlenül tenném, bár ebből pont kijön egy Radeon HD7970 vagy egy GeForce GTX670, én megmaradnék a jó kis (90 ezer forintos) Sapphire HD7950 Vapor-X OC-nél. Persze, ha a rendelkezésre álló keretet mindenképpen el akarod költeni, akkor nem érdemes otthagyni a HD7970-et, ez tiszta sor.

VIDEOKÁRTYA UPGRADE

Új videokártyát szeretnék a gépembe. Egy Sapphire Radeon HD7850 OC 2GB-re gondoltam, amit egy korábbi számotokban az év videokártyájának választottatok, viszont nem tudom, hogy a jelenlegi processzorom, memóriám és alaplapom mellett (nem tudom, hogy még mitől függ) „ki tudná-e hozni magából a maximumot".

A konfigurációm:
processzor: Intel Core i3-2120 3.30 GHz
memória:
egy darab Kingston 4GB/1333MHz DDR-3
alaplap: Gigabyte GA-H61MA-D3V

A jelenlegi videokártyám pedig egy ATI HD6570 VTX3D 2GB DDR3. A segítséget előre is köszönöm! **DOBREK**

Kedves Ottó!

Az általad kiszemelt HD7850 remekül passzol a mostani konfigodba, nem igazán lesz gyenge láncszem a gépezetben, a processzor pont ki fogja hajtani az új Radeont, amely a HD6570 után ijesztően gyors lesz.

MODERN JÁTÉKOK EGY HP ASZTALI GÉPEN

Hadd kérdezzem már meg, hogy ezek a játékok elfutnának a gépemen fullon, vagy a Bad Company, ha nem is fullon, de mediumon?

Battlefield Bad Company 2, COD MW1, 2, 3, Assassin's Creed 1, 2, 3?

Nem a legjobb, de nekem elég a konfigom:

Processzor:
Dual Core E5300 2x2,6GHz (s775)
Memória: 2GB DDR2
Videokártya: ATI HD4350 1GB DDR2 (PCI-E)
DirectX-verzió: DirectX 10
Op. rendszer: Windows 7
Alaplap: HP DC7900 (s775)
Merevlemez: 320GB
Hangkártya: AC97 alaplapi
Optikai meghajtó: DVD-író
Monitor: Samsung 17" LCD
Most vettem 50.000-ért! Válaszotokat előre is köszönöm.
Üdvözlettel: **STARKY**

Kedves Kornél!

Az a rossz hírem, hogy ebben az állapotában ezek a játékok jó eséllyel nem is biztos, hogy el fognak indulni, a HD4350 nagyon lassú videokártyának számít manapság – igaz, amikor megjelent, akkor is a belépő kategóriába tartozott. Látom, hogy a Hewlett-Packard dc7900 típusú gépének egyik változatát sikerült megkaparintani, viszont a leírásból nem derül ki, hogy melyiket. Ha a Small Form Factor (fekvő ház) kiszerelés, akkor legfeljebb 35W fogyasztású, alacsony profilú videokártyát tehetsz bele, amelynek a Radeon HD6570 még megfelel (ára 13-14 ezer forint). Az alacsony profil a szokásos nyákmagasságnak gyakorlatilag a felét jelenti. A 29 ezerért kínált Powercolor és a 34 ezerért kínált Sapphire Radeon HD7750 alacsony profillal rendelkező VGA-k már határeset, hogy beleférnek-e a HP által meghatározott maximális fogyasztási kvótába. Ha nem Small Form Factor kiszerelésed van, hanem klasszikus álló tornyod, akkor gyakorlatilag bármilyen PCI-Express videokártyával kiválthatod a HD4350-et, bár itt is elsősorban a HD7750 az, ami ajánlható, ismerve az igényeket (tekintettel arra, hogy ebben az esetben nincs szükséged alacsony profilú VGA-ra, az árak is sokkal barátságosabbak).

GÉPFEJLESZTÉS NO.5

Szeretném fejleszteni a gépemet, ezért fordulok hozzátok. A vasat főleg játékokhoz használnám (pl. Battlefield 3, Simcity, NFS: Most Wanted), és jó lenne, ha ezeket magas grafikai beállítások mellett is gond nélkül elvinné. Az újonnan kijövő játékok is jó lenne, ha elfutnának rajta (Battlefield 4, Watch Dogs, GTA 5...) és nem utolsósorban talán videók felvételére is használnám.

A mostani konfigurációm:
Processzor:
AMD Athlon II X4 640 3 GHz (Propus)
Alaplap: Asus M4A77T
Memória: Kingmax 4 GB DDR3 1333
Videokártya: ATI Radeon HD 5770

Szóval, ez lenne, amit javítani kéne. Az árat jó lenn kb. 100E Ft alatt tartani. Remélem, tudtok segíteni. Válaszotokat előre is nagyon köszönöm. Üdvözlettel: **ZOZÓ**

Tekintettel arra, hogy az alaplapodba legfeljebb Phenom II X6-os processzort lehet tenni, én ennek megvásárlását (bár lényegesen gyorsabb is lehet bizonyos esetekben a mostaninál) már nem nagyon javasolnám, ugyanis az erre a projektre fordítandó összeget eltenném későbbre. A már piacon lévő játékokhoz szerintem bőven elegendő egy Radeon HD7870 típusú videokártya beszerzése 60-65 ezer forint körül, a maradék összeget pedig tedd félre vagy kamatoztasd egy kicsit, amíg az újak megjelennek. Ha úgy látod majd, hogy nem felel meg a gép teljesítménye, akkor érdemes elgondolkodni egy platformcserén (új processzor, új alaplap). Ha úgy adódik, hogy a videokártyacsere önmagában elegendőnek bizonyult azokhoz is, akkor spóroltál 35-40 ezer forintot.

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Hadd kezdjem egy kis magyarázattal: levelezési rovatunk jobb oldalán egy cikket olvashattok „Mi a kocka?" címmel, amit nem a PC Guru egyik szerzője követett el, hanem Szabados Ákos, és az írás nem is nálunk jelenik meg először, hiszen egyszer már leközölték egy gimnáziumi suliújságban. Ezt követően joggal merülhet fel a kérdés, hogy akkor mégis mit keres itt ez az írás? Ennek két oka van: 1.) Megkeresett minket Ákos nővére, aki egy nagyon különleges ajándékot szeretne az öccsének adni ballagására, és úgy gondolta (nagyon helyesen), hogy a cikk gurus utánközlése pont egy ilyen remek meglepetés lenne. 2.) Némi gondolkodás után úgy döntöttem, hogy helyet szorítok neki a Levrovban – és nem (csak) azért, hogy nekem kevesebb levélre kelljen válaszolnom, hanem azért is, mert úgy éreztem, hogy tényleg van helye egy ilyen cikknek a Guruban. Ha elolvassátok Ákos írását, akkor ti is rájöttök, hogy miért.

JOGOS KÉRDÉSEK

Üdvözlet! Két kérdésem van, legfőképpen Bate-hez!

1.) Nézem a **(YouTube)** csatornádat, és szoktam látni, hogy egy-egy játékról már jóval a megjelenése előtt készítesz gameplay-t. Ez hogy lehetséges? Itt most vegyük példának a LEGO Marvel Super Heroest. Én kerestem az interneten, illetve az Xbox Marketplace-én, de sehol sem találtam! Te ezekkel akkor hogyan tudsz játszani?

2.) Hű olvasótok vagyok (igaz nem az előfizetőtök), és minden hónapban beballagok egy újságoshoz, és megvásárlom az adott havi Gurut. A videotesztekről szól ez kérdés. Ugye minden DVD-mellékleteteken találhatók videotesztek. Nem féltetek, hogy ezekkel majd valaki visszaél, és felrakja a YouTube-ra vagy bármi más videoportálra a ti beleegyezésetek nélkül? Illetve, hogy valaki a teszteket begépelgeti, és egy oldalra felrakja? Előre is köszönöm a válaszodat!

MÁTÉ

Ezeket a kérdéseket már a YouTube-on is megkaptam egy levél formájában, de be kell vallanom, hogy arra nem nagyon van időm, hogy az ottani megkeresésekre is válaszoljak, ellenben itt a Levrovban azért bőven van rá lehetőségem, így tök jó, hogy ezeket a kérdéseket elküldted a levrovos címünkre is. Ami az első kérdésedet illeti, játékmagazin vagyunk megfelelő kapcsolatrendszerrel, szóval jó esetben a program megjelenése előtt hetekkel megkapjuk az egyes tesztelni valókat (mint például az e havi Metrót és a Resident Evilt), hogy még időben elkészülhessen róla a cikkünk. Én pedig néha gondolok egyet, rögzítek pár videót és feltöltöm őket a csatornámra. A LEGO Marvel Super Heroes esetében mondjuk pont nem ez történt, csupán egy mások számára is elérhető videoanyagot osztottam meg (tehát nem én játszottam vele), mert csatolni akartam egy blogbejegyzésemhez. Ami a kettes kérdést illeti, találkoztunk már olyannal, aki feltöltötte a YouTube-ra a videotesztjeinket, de ilyenkor szólni szoktunk, hogy távolítsa el őket, és ha valaki erre nem hajlandó, akkor a YouTube-hoz fordulunk, hogy segítsenek. A cikkek ilyen jellegű „elcsenéséről" nincs tapasztalatom, nem is nagyon tudom, hogy kinek érné meg bepötyögni egy weboldalra a több ezer karakteres írásainkat...

JÁTSZANI JÓ V2.0

Sziasztok!

Játszani jó... bizony... pedig sokan még mindig nem értik meg, gyerekes dolognak tartják. Manapság mindenféle hülyeséget,

HÓNAP LEVELE

Szia Bate!

Az első PC Guru magazin, amit olvastam, az a 2008. novemberi szám volt. Ekkor még szinte semmit nem tudtam a játékokról és az egyéb, ezzel kapcsolatos dolgokról, ha meg játszottam is valamit, akkor azt letöltöttem az internetről. Aztán egyre jobban elkezdett érdekelni ez a téma, és hónapról hónapra megvettem a magazint. Ezzel együtt egyre jobban belekerültem ebbe a letöltéses dologba, ha megtetszett valami, akkor azt letöltöttem. Később már előfizetőtök is lettem (elismerem, hogy az ajándék teljes játék vett erre rá leginkább). Ezek után pedig, ahogy egyre többet olvastam az újságotokat, úgy változott meg bennem valami. Egyre inkább hajlottam afelé, hogy inkább meg kéne venni a játékot, mert ezzel nemcsak a fejlesztőket támogatom, de még nekem is jobb játékélményem lesz, tudván, hogy ezt a játékot legálisan játszom. Tavaly októberben meg is tört a jég, és megvettem az Assassin's Creed 3-at, majd egy pár hete a SimCityt is. Mind a kettő remek játék lett, és tényleg jobban éreztem magam így, hogy megvettem. Ezek után pedig szeretnék nektek köszönetet mondani azért, hogy felvilágosítottatok engem.

Péter

Kicsit büszke vagyok magunkra, hogy részünk volt abban, hogy nemcsak elgondolkodtál azon, hogy egy jóval tisztább és szárazabb érzés legálisan beszerzett játékokkal tölteni az időt, de végül a pénztárcádat nem kímélve meg is lépted a dolgot. Nem szeretnék kiselőadást tartani a kalózkodásról, legyen elég annyi, hogy jómagam elítélem a dolgot, többek között azért is, mert amikor látom, hogy a torrentoldalakon megjelenik a beszkennelt Guru, akkor a saját bőrömön tapasztalom, hogy milyen pocsék érzés az, amikor ellopják az ember munkáját. Sajnos a kalózok abba nem gondolnak bele, hogy a játékok illegális letöltésével nem a nagy kiadókat és a milliókat kereső nagyfőnököket büntetik (mert hát nekik úgyis mindegy), hanem a hozzájuk hasonló kisembereket, akik nem egyszer évekig dolgoznak egy játékon, majd egyszer csak elvesztik a munkájukat, mert a stúdiójuk bevétel hiányában csődbe megy, miközben ezrek, tízezrek töltötték le a munkájukat. Szóval örülök, hogy te már nem tartozol közéjük, remélem, hogy a jövőben még sok eredeti játék kerül majd a polcodra (vagy a virtuális játéklistáidra), és te büszkén pillantasz majd végig a gyűjteményeden.

A Hónap levele ezúttal egy vadonatúj PC Gurus pólót és egy PC-s Mass Effect 3-at ért. Szeretnéd, ha a következő hónapban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu e-mail címre!

szokást, életmódot el kell fogadnunk, különben kirekesztők vagyunk vagy még rosszabbak, bezzeg ha valaki 25-30 évesen még mindig játszik néha számítógépes játékokat, ott nincs minden rendben. Én ezt nem értem.

Igaz, most már én sem vagyok annyira ráállva a játékra, mint régebben, de jó elfoglaltságnak tartom. Kellemes bulikat köszönhetek neki újabban. Erdészetnek dolgozunk egy magánvállalkozás keretein belül, a társaság elsőrangú, még egyetemről ismerjük egymást, van, aki még mindig oda jár. El szoktunk járni kocsmába, sütögetni, ilyesmik, viszont munkán kívül azért sokszor nem találkoztunk. Jött a tél, nem nagyon lehetett mit csinálni, erre kiderült, hogy mindenki szeret lövöldözni Azóta gyakrabban összejárunk, nálunk az albérletben van hely, mehet a CoD és a BF. Közben főzőcske, italozás, tehát nem a filmekben bemutatott/köztudatban élő csőkocka buli, hanem indok a közös mulatozásra. Egészséges arányban minden (legalábbis a mi szemléletünk szerint).

Persze kapunk azért pár beszólást, nem is érti mindenki. Ellenben a kocsmában takonylerészegedés az buli (természetesen azért az is játszik néha, csak kevesebb ember néz furán... érdekes). Na, ezt nem értem én. Ha 25 év körüli diplomás, egyetemista emberek (még apuka is van közöttünk) úgy dönt, hogy egy csilis bab főzős sörözés mellé beiktat egy pár órás egymásra lövöldözést, miközben jókat beszélgetnek, az miért gyerekesebb, lenézendőbb annál, mintha leülne a TV elé, és nézné az újabb agyzsibbasztó baromságot. Viszont az remek dolog, hogy jó pár emberről kiderült: kedveli az ilyesmi mókákat. Majd talán a következő generáció – körülbelül mi – elnézőbbek leszünk. Mint mindenben, persze itt is meg kell találni az arany középutat: irány ki a napsütésre, szépen dolgozni, sétafika, közösségi élet, és akkor biztosan nem szenvedünk a sok számítógépezés káros hatásaitól. Nektek mi a véleményetek? Tényleg sokakat gyerekesnek tartanak némi közös lövöldözés miatt? Mennyire lehet társadalmilag elfogadott a számítógépes/konzolos játék a közeljövőben?

Üdvözlettel:

LACI (PGO-N LEZLI)

Játszani jó, barátokkal közösen játszani, együtt szórakozni még jobb, és igazából szerintem teljesen mindegy, hogy mit gondolnak mások. Továbbra is úgy gondolom, hogy mindenki úgy tölti el a szabadidejét, ahogy akarja (legalábbis addig, amíg ezzel nem zavar vagy veszélyeztet másokat), és nem kell emiatt magyarázkodni, hiszen aki lenéz másokat azért, mert nem úgy szórakozik, ahogy szerinte az elvárható lenne, az csak korlátolt, az ilyen emberekkel pedig teljesen felesleges foglalkozni. Szóval, ha nektek az a buli, hogy összegyűltök, jól bekajáltok (a csilis babot én is imádom), aztán egy kocka sör mellett végigromboljátok a BF3 pályákat, akkor áldásom rá, csináljátok!

Ami pedig a videojátékok elfogadottságát illeti, szerintem nem olyan szörnyű a helyzet, az én tapasztalataim szerint a videojátékok iránti (egészséges mértékű) rajongás már nem ciki, nem tekintik az embert azonnal antiszociálisnak miatta, sőt, egyes körökben egyenesen szexi, ha a témában jártas geek vagy. Persze ettől függetlenül mindig lesznek olyanok, akik azzal igyekeznek intellektuálisabbnak és komolyabbnak tűnni, hogy leszólják a játékokat, de ahogy azt már említettem, őket egész egyszerűen le kell tojni...

KÍNOS KÉRDÉSEK

Kedves Gurusok!

A 2012/12 újságotokban azt írtátok, hogy az Assassin's Creed III multiplayerét a következő számban írjátok le. Ezt a cikket (multiplayer) én azóta sem láttam. Elfelejtettétek volna? Vagy más oka van, hogy ez azóta se került be egyik újságba se?

DOMINIK

Most elég durván lebuktunk, de nem próbálom szépíteni a helyzetet, az van, hogy az Assassin's Creed III multiplayer tesztjéről úgy elfeledkeztünk, mint a huzat. Azaz nem is elfeledkeztünk, hanem elfeledkeztem, ugyanis bármennyire is szeretném, nem kenhetem másra a dolgot, ugyanis csak rajtam múlik, hogy mi kerül be a tesztek közé. Szóval ez az én saram, valószínűleg a decemberi őrületben teljesen kiment a fejemből a dolog, és utána már nem is jutott az eszembe. Azt nem tudom megígérni, hogy a lapban sort kerítünk a teszt pótlására, mert több mint fél évvel a játék megjelenése után már elég hülyén mutatna a dolog, de azért majd valamilyen formában igyekszünk sort keríteni rá. Ne haragudj, ígérem, hogy lassan rászokok a Cavintonra, hogy többet ne fordulhasson elő ilyen...

FURA KÉRDÉSEK

Üdv!

Ha Bate klónozódna, és minden kontinensre két Bate kerülne, milyen jelenség következne be? Esetleg a hülyeségtől felrobban a Föld?

HAKESZ98

Ezek tényleg elég fura kérdések, de azért legjobb tudásom szerint igyekszem válaszolni rájuk. Nos, szerintem nem lenne itt semmilyen robbanás, sőt, ha minden kontinensen kettő lenne belőlem, akkor szerény véleményem szerint a Föld egy sokkal jobb hely lenne. Már csak azért is, mert akkor nemcsak Magyarországon jelenhetne meg egy ilyen szuper magazin, mint a Guru, hanem minden kontinensre jutna legalább kettő. De mivel nincsenek klónjaim, így marad ez az egy. Lássuk be, nagy szerencsétek van...

Ha esetleg vannak még hasonlóan elmés vagy még durvább kérdéseitek, akkor ne habozzatok, írjatok! >>> levrov@pcguru.hu

MI A KOCKA?

Bár sokan hiszik, hogy tudják, milyen kockának lenni, vagy úgy vélik, ők maguk is azok, igazából vajmi keveset tudnak csak rólu(n)k. Remélem, e cikk elolvasása után tisztább képet tud majd alkotni mindenki a digitális világok lakosairól.

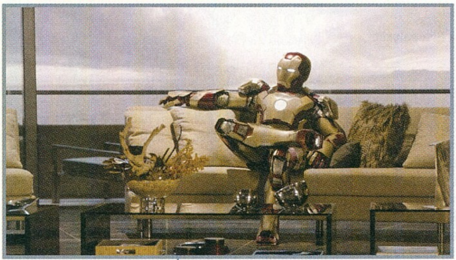
A geometriai téveszmékkel ellentétben a kocka nem egy test, sőt a kockás füzet sem kockás, csak négyzetrácsos. A kocka valójában egy olyan emberszerű állatfaj, melynek kifejlett példánya úgy tud pislogás nélkül bámulni egy képernyőt, hogy közben veszettül püföli a billentyűzetet, rángatja az egeret, esetleg káromkodik, nem zsibbad el a feneke tízórányi ülés után, és megállás nélkül számítógépes játékokat játszik, esetleg néha programozik. Ha ezen tulajdonságok megvannak benned, akkor nincs menekvés, arra vagy ítélve, hogy kockaként éld le az életed. De semmi pánik, nem olyan vészes a dolog, mint ahogy az elsőre látszik. A legjobb az egészben az, hogy olyan dolgokat élhetsz át, amit a való életben csak ritkán.

A félreértéseket elkerülendő, nem arról van szó, hogy megtudod, milyen az a furcsa gyomorba maró érzés, mikor kiugrasz egy repülőből az ellenséges vonalak mögött, és zuhansz ezer métert (bár ki tudja, lehet, hogy egyszer eljut erre a szintre is a technika). Sokkal inkább hasonlít a dolog egy jó akció- vagy horrorfilmhez. Mikor játszom, mondjuk a Godfatherrel (Keresztapa), akkor ugyanaz az érzés ejt rabul, mint amikor a tévében nézem a filmet. Legalábbis majdnem. Van ugyanis egy vízválasztó különbség a kettő között: a játék interaktív, és mi vagyunk a főszereplői. Ennek köszönhetően, ha nekem úgy tartja éppen a kedvem, lehetek igazi maffiózó, gengszter, repülőpilóta, tábornok, közkatona, sportoló, rocksztár, büszke harcos Azeroth mezőin, sőt, még iskolás is.

Az egyszemélyes játékokban néha olyan történeteket is megismerhetünk, hogy attól leesik az állunk (nekem leesett, többször is). Igazi katartikus élményeket szerezhetünk, és akkor a horrorjátékokról még nem is beszéltem. Online játszva pedig átélhetünk gyakorlatilag bármit. Nincs annál felemelőbb érzés, mint mikor egy több száz fős klánszövetségből összeverődünk huszonöten, és mikrofonon beszélgetve (már ha beszédnek számít egyáltalán, ami ott zajlik) egy emberként gondolkodva, csapatjátékkal és taktikázással, három-négy óra szenvedés után, vért izzadva, legyőzünk egy jókora szörnyet. Persze ez is csak egy a számtalan lehetőség közül. Például ha csak szimplán ki akarunk kapcsolódni egy kicsit, és szórakozni egy jót, elég, ha rácsörgünk a haverra, elindítunk egy játékot, és halomra lőjük a vadidegen játékosokat, egy dzsipre telepített géppuskával, miközben a haverunk jobbra-balra szlalomozik járművünkkel a tankok között, amik furcsamód tényleg mindig mellélőnek.

Persze van hátránya is a dolognak, elég csak arra gondolni, hogy mennyi időt is vesz el az életből a folyamatos kockulás. Ezért sem gondolok rá soha. Viszont, hogy teljesen megölné a magánéletet, mint ahogy azt sokan gondolják, az azért ritka. Meg egyébként is, amíg nem Skype-on vagy Facebookon ismerkedsz meg életed szerelmével, akiről kiderül, hogy pont az ellenkezője annak, amit állított magáról, és igazából nem is ismeri mind a harmincötezer-kétszázkilencvenhat embert, akiket ismerősnek jelölt, addig nincs nagy gond. Sőt, ha a beleölt időt nézzük, igazából nem lényeges, hogy mennyi időt töltünk valamivel, vagy hogy ennek mi az ára, csak az, hogy mikor majd meghalunk és lepereg előttünk az életünk, akkor olyan dolgokat lássunk, amikre szívesen emlékezünk.

SZABADOS ÁKOS



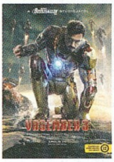
VASEMBER 3

ADATOK

RENDEZŐ
Shane Black

SZEREPLŐK
Robert Downey Jr., Gwyneth Paltrow, Guy Pearce, Don Cheadle

HOSSZA
130 perc



A Robert Downey Jr. főszereplésével készült Vasember 2008-ban robbant be a köztudatba, és a látványos akciókkal, korrekt történettel és remek beszólásokkal tarkított film egy csapásra meghódította még azokat is, akik korábban még csak nem is hallottak a Marvel univerzum páncélos szuperhőséről. A 2010-es folytatás nagy meléннyel, de kusza és lapos történettel, illetve kínos jelenetekkel érkezett a mozikba, így volt bennünk némi pesszimizmus a harmadik részt illetően. A második epizód után viszont Shane Black ült John Favreau helyére a rendezői székben, és a váltás érződik is a filmen, méghozzá pozitív értelemben. Nem sokkal járunk a Bosszúállók története után, Tony Stark még a New York-i csata hatása alatt van, ám nemcsak a saját démonaival kell megküzdenie, hanem vadonatúj rosszakarókkal is. A Vasember 3 minden eddiginél jobban koncentrál Tony karakterére, a szuperhős mivolta kicsit a háttérbe is tolódik, de ez egyáltalán nem válik a mozi kárára, sőt, a páncél nélküli főhős szerepeltetése kifejezetten üdítően hat az első két rész után. Persze nem maradunk akció nélkül sem, a látványra ezúttal se lehet panasz, ráadásul nyugodtan állíthatjuk, hogy a Vasember 3 képében megkaptuk a trilógia leghumorosabb darabját, és az egyik legjobb Marvel szuperhősfilmet is. Irány a mozi!

Az új rendező sikerrel vitte el egy új irányba a Vasember történetét, a szórakozás garantált.

GURUMÉRLEG

Az egyetlen negatívum, hogy a humort helyenként kicsit túlzásba vitték. A kevesebb több lett volna.

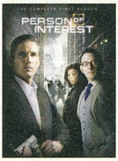
A CÉLSZEMÉLY – 1. ÉVAD

ADATOK

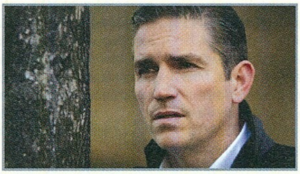
LEMEZEK SZÁMA
6 DVD

ÁRA
7990 Ft

MEGJELENÉS
május 22.



Volt idő, mikor hazánkban is szinte havonta jelentek meg a népszerű tévésorozatok DVD-s kiadásai, azonban az egykori dömpinget mára a teljes sivárság váltotta fel, és szó szerint ott tartunk, hogy felkapjuk a fejünket, ha valamelyik hazai forgalmazó úgy dönt, hogy ismét megpróbálkozik egy-egy közönségkedvenc széria lemezes változatával. A ProVideo ráadásul májusban nem egy, hanem rögtön három sorozatot dob piacra: a vadiúj Dallas első évadát, a Született feleségek záró etapját, és a számunkra legérdekesebb tételt, a Célszemély első szezonját. A Jim Caviezel és Michael Emerson főszereplésével készült sorozatban egy furcsa duó (egy milliárdos és egy ex-CIA-s) egy különleges gép segítségével igyekszik meghiúsítani mindenféle bűncselekményt, paranoid és kellően akciódús epizódokon keresztül. A magyar kiadás hat lemezen szállítja a sorozat első 23 epizódját, magyar (sztereó) és angol (5.1) hanggal, illetve egy kisebb bónuszcsomaggal, amiben a bevezető epizód eredeti és kibővített verziója is megnézhető audiokommentárral, valamint vár még ránk egy kisfilm a megfigyelések koráról, és a kötelező bakiparádé sem maradhatott ki a felhozatalból. A kiadvány rajongóknak ajánlott és azoknak, akik még nem látták e remek sorozat első évadát.



Végre ismét megjelenik egy igényes sorozat a hazai DVD-piacon, ráadásul extrákat is kapunk.

GURUMÉRLEG

Az ár meglehetősen borsos, és kérdéses, hogy mennyire van esélye a szériának a magyar piacon.

MÉG MINDIG JUSTICE LEAGUE

MINDEN AZ ACÉLEMBERTŐL FÜGG

A Bosszúállók után nagyon kíváncsiak lennénk egy Justice League mozifilmre, így minden kis információmorzsára ráugrunk. Áprilisban például egy bennfentes azt nyilatkozta az Empire magazinnak, hogyha a nyáron érkező új Superman-film sikeres lesz, akkor megkapja a zöld utat az Igazság ligája, sőt, szinte az is biztos, hogy a gyártó Warner Bros. stúdió a Man of Steel rendezőjét, Jack Snydert fogja felkérni a többi DC-szuperhőst összeverbuváló mozifilm dirigálására. Mi már most nagyon szorítunk a sikerért.

MINDEN ÉVBEN STAR WARS FILM

2015-BEN INDUL A MARATON

Azzal a hírrel már senkinek nem okozunk meglepetést, hogy a Disney felvásárolta a Star Wars jogokat (és bezárta a LucasArts stúdiót), de talán még akadnak olyanok, akik nem hallották, hogy a Miki egeres cég 2015-től évente szeretne Csillagok háborúja filmeket bemutatni a mozikban. Ez egyrészt jó, mert Star Warsból sosem elég, másrészt felmerül a kérdés, hogy mi lesz a minőséggel...? Persze ha jobban belegondolunk, George Lucasnál többet ők sem tudnak ártani ennek az univerzumnak.

ÚJ ARCOK A BOSSZÚÁLLÓK 2-BEN?

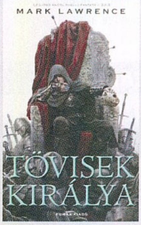
JOSS WHEDON MÁR A FOLYTATÁST ÍRJA

Joss Whedon a Vasember 3 premierjén egy kérdésre válaszolva azt nyilatkozta, hogy már javában dolgozik a 2015-ben esedékes Bosszúállók 2 forgatókönyvén, s habár a részletekbe nem nagyon kívánt belemenni, azt elárulta, hogy két kedvenc karakterét, a Marvel-univerzum egyik testvérpárját már beleírta a történetbe. Whedon már korábban is beszélt a favoritjairól, és a bennfentesek szerint Skarlát boszorkány és Higanyszál feltűnése várható a következő Avengers moziban.

MARK LAWRENCE

Tövisek királya

regény • Fumax kiadó



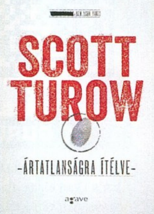
Folytatódik a tavaly megjelent Tövisek hercege, méghozzá Tövisek királya címmel, hiszen az első részben megismert Jorg immáron Renar Felföld trónján ül. Hiába azonban a korábbi kötetben aratott siker, a trónt meg is kell tartani, ráadásul úgy, hogy egy ősi jóslat szerint az nem is hősünket illeti. Mark Lawrence kőkemény és vérbő meséje a második résszel sem veszít tempójából, váltakozó idősíkokon bontakozik ki előttünk a történet, ami ezúttal is sötétebb, mint bármi, amit eddig dark fantasynek neveztünk.

SCOTT TUROW

Ártatlanságra ítélve

regény • Agave Könyvek

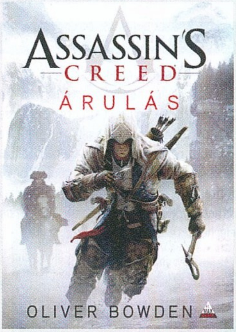
Ha már unod a sci-fiket és a fantasyket, akkor neked ajánljuk az Ártatlanságra ítélve című regényt, ami műfaját tekintve egy jogi krimi. Ám hiába hangzik ez elsőre egy kicsit száraznak, amennyiben szereted a lebilincselő és feszült történeteket, akkor Rusty Sabich kálváriáját semmiképpen nem szabad kihagynod. Hősünk kolléganője gyilkosság áldozatává válik, Rusty nyomoz az ügyében, ám az események fura fordulatot vesznek, mikor a férfi a vádlottak padján találja magát...



OLIVER BOWDEN

ASSASSIN'S CREED: ÁRULÁS

Fumax kiadó • 456 oldal • 3790 Ft

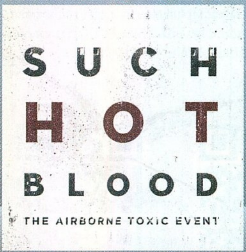


Hazánkban is ötödik kötetéhez érkezett az Assassin's Creed regénysorozat, amely a keresztségben az Árulás alcímet kapta. Habár a szerző személye változatlan, tehát továbbra is a korábbi részeket író Oliver Bowden jegyzi a videojátékon alapuló történetet, de a sorozat szempontjából mégis vízválasztó a legújabb epizód. Egyrészt a Jelenések című negyedik résszel lezárult egy ciklus (Ezio kalandja véget ért), az Árulás pedig egy teljesen új fejezetet nyit az AC-regények életében, másrészt a sorozatot gondozó Fumax kiadó elérkezettnek látta az időt, hogy kicsit megváltoztassa az eddig egységes formátumot, így egy méreteiben új, de minőségében változatlan kiadvánnyal van dolgunk. A borító viszont csalóka lehet, hiszen hiába köszön vissza róla az Assassin's Creed III főhőse, Connor, a ránk váró történet nem őt állítja a középpontba, hanem apját, Haytham Kenway-t. A regény 1735-ben veszi fel a fonalat, és az Árulás cselekménye szép lassan megmutatja számunkra, hogy milyen tragédiák, összeesküvések és árulások nyomán vált hősünk azzá a figurává, akivel a tavaly ősszel megjelent AC III első óráiban találkozhattunk. A regényből persze nem hiányozhat Connor sem, de az Árulás igazi savát-borsát az adja, hogy akárcsak a Titkos keresztes háború esetében, most is olyan eseményekkel ismerkedhetünk meg, amelyekről maga a játék egyáltalán nem mesélt. Éppen ezért az ötödik Assassin's Creed regény nemcsak azoknak ajánlható, akik már átrágták magukat a korábbi részeken, hanem azoknak is, akik kíváncsiak rá, hogy az asszaszin Edward Kenway fia miképp vált a templomosok egyik megbecsült és hírhedt tagjává.

THE AIRBORNE TOXIC EVENT

SUCH HOT BLOOD

Def Jam ➲ 10 szám



A két szék közé esés a kezdőknél gyakran megesik, de az Airborne Toxic Event minden, csak nem kezdő. Két kiadott lemezzel, hétévnyi tapasztalattal a hátuk mögött talán már tudhatnák, mihez értenek és mihez nem, miben a legjobbak, és mit kell kerülniük, ám erről az új producerüket senki sem értesítette. Így eshetett meg az, hogy a meglehetősen lagymatag All At Once után alig két évvel már itt is az új lemez, amely nyomokban ugyan tartalmazza azokat a hangokat és mozdulatokat, amelyek miatt rajongani lehetett a bandáért, de túlsúlyba mégis azok az elemek kerültek, amelyek egész egyszerűen nem állnak nekik jól. A csapat akkor van a csúcson, mikor orkán erejű refrénekhez adják a talpalávalót, hegedűvel, nagybőgővel, igazi nagyzenekari eszköztárral. Ilyen és ehhez hasonló momentumból jó, ha kettő akad, a többi felejthető, teljesen erőtlen. Az új albumban megvan a zsenialitás csírája, de mint legutóbb, úgy most is felülkerekednek rajta a külső behatások és a nem túl jó tanácsok – talán majd negyedszerre, úgy két év múlva...?

EZEKET HALLGASD:
The Storm // The Secret // Bride & Groom

POWER GLOVE

FAR CRY 3: BLOOD DRAGON

Ubisoft Music ➲ 25 szám

„Az év: 2007. Ez a jövő" – hirdeti a Far Cry 3: Blood Dragon plakátja, és mennyire igaza van! A jövő ugyanis tényleg itt van, a Drive megjelenésével átszakadt a gát, és a dubstep helyét lassan kezdi átvenni a retrofuture, a szintetizátorokra és elektro-ütemekre hangszerelt zajorgia. Hiába jelent már meg az ugyanebben a ringben küzdő Hotline Miami és a tavalyi Max Payne 3, a Blood Dragon zenéjének ereje és eredetisége mégis páratlannak mondható. Az ausztrál Power Glove duó minden idők egyik legjobb soundtrackjével támogatja 2013 eddigi leghumorosabb és legegyedibb játékát, ami igazán ritkaságszámba megy egy olyan iparban, amely hagyományosan mostohán kezeli az audiorészt, és annak inkább csak háttérszerepeket oszt. De nem itt! A témát mind a Ubisoft, mind a páros a csúcsra járatja, ihlető forrásként használva a nyolcvanas évek kultfilmjeit, sorozatait. A Terminátort idéző főcímdal, az érzelmességnek görbe tükröt állító, a romantikát kiemelő szerelem-tétel, és a többi szám egytől egyig pazar és felejthetetlen darab – ennek az albumnak ott kell lennie mindenki gyűjteményében!

EZEKET HALLGASD:
Blood Dragon Theme // Sloan's Assault // Death of a Cyborg

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már több mint **19.500** olvasónk követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információ-morzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

KITÜNTETÉSEK A PC GURU ONLINE-ON!

Azt valószínűleg már mindenki tudja, hogy idén év elején útjára indítottuk a PC Guru Online 4.0-s verzióját, és ha ellátogattatok az oldalra, akkor számos változást és új funkciót fedezhettetek fel. Ezek egyike a kitüntetésrendszer, ami minden egyes regisztrált olvasó számára automatikusan elérhető, és ahogy a játékokban, így a PGO-n is bizonyos teljesítményekért jár a jelvény. A rendszerben jelenleg 14 különböző kitüntetést lehet megszerezni, ráadásul sok jelvénynek négy fokozata (bronz, ezüst, arany, platina) van, így garantált, hogy nem lehet mindent begyűjteni egyetlen hét alatt. A kitüntetéseit mindenki a Saját Menü/Profilom menüpont alatt követheti nyomon, az alábbi felsorolásban pedig eláruljuk, hogyan tudtok megszerezni néhányat az elérhető 14 közül.

SZAKÉRTŐ

A Szakértő kitüntetés kifejezetten a fórumozóknak készült, hiszen ezt a jelvényt akkor szerezheted meg, ha rendszeres látogatója és kommentelője vagy a PGO fórumainak. A kitüntetést egy adott számú komment után kapod, és természetesen a magasabb fokozatok is a kommenteléssel nyithatók meg.

LEVELET KAPTAM LÁJF!

A világ legegyszerűbben megszerezhető kitüntetése, hiszen semmi mást nem kell hozzá tenni, mint feliratkozni a PC Guru hírlevelére. Ezt a legegyszerűbben úgy teheted meg, hogy ellátogatsz a PGO-ra, és az oldal jobb alsó sarkában lévő modul segítségével feliratkozol. Nyugi, nem fogunk spammelni!

IDŐGYILKOS

Az Időgyilkos szintén nem egy bonyolult kitüntetés, hiszen nem kell mást tenni hozzá, mint jelen lenni a PC Guru Online-on. Minél több időt töltesz a PGO böngészésével, annál hamarabb megkapod ezt a jelvényt, és természetesen az idő múlásával egyenes arányban jönnek az ezüst, arany és platina fokozatok.

KEDVES OLVASÓ

A Kedves Olvasó kitüntetés leírása arra ösztönöz, hogy „Olvass cikkeket a PC Guru oldalán!", de ennél egy picit trükkösebb a dolog, hiszen ez a jelvény akkor jár, ha a tesztjeinket olvasgatod – ami egyébként is hasznos dolog, hiszen így minden játékkal kapcsolatban képben leszel!

MAGAVISELETBŐL JELES

A PGO-nak van egy házirendje, amit minden regisztrált felhasználónak illik betartani. Például nem sértegetjük a másikat, nem trollkodunk, és nem árasztjuk el fölösleges kommentekkel a fórumokat – ha jó fiú vagy, és nem kell figyelmeztetést kiosztani neked, ez a kitüntetés hamar meglesz.

KRITIKUS

A Kritikus kitüntetés hasonló, mint a Kedves Olvasó, csak itt nem elég elolvasni a teszteket, véleményt is kell formálnod egy százalék és némi kommentár formájában. Minél több játéktesztet értékelsz, annál hamarabb eljuthatsz a platina fokozatig.

LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned a kellő írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **]{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben pedig **Mahmud**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásod. Hajrá!

GURUSOK A STEAMEN!

Fenn vagy a Steamen és szeretnéd, ha a PC Guru szerkesztői is ott lennének a barátlistádon? Ha a válasz igen, akkor nem kell mást tenned, mint beírni az alábbi linkeket a böngésződbe, vagy az okostelefonoddal/tableteddel beolvasni a lenti QR-kódokat, és bejelölni barátnak a srácokat.

Link Bate profiljához:
http://bit.ly/steam_bate

Link Chris profiljához:
http://bit.ly/steam_chris

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de talán akad olyan olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A Gurunak két hivatalos csatornája is van, az egyikre a régebbi videotesztjeinket töltjük fel, így azok bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők, a másikra pedig előzetesek, bemutatók, és egyéb videojátékos anyagok kerülnek fel. A YouTube-os regisztrációt követően mindkét csatornára érdemes feliratkozni, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem.

PC Guru Magazin
youtube.com/pcguruonline

PC Guru Extra
youtube.com/pcguruextra

twitter

Nemcsak a Facebookon és a YouTube-on találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, értesülhetsz a legfrissebb hírekről, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter-csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod egy profilt a www.twitter.com weboldalon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin címen, és egyszerűen rákattintani a „Follow" gombra. Ha pedig szeretnéd profik módjára használni a Twittert, akkor töltsd le magadnak egy asztali klienst, mondjuk a TweetDeck nevű ingyenes programot.

JÁTÉKVIDEÓK trailerek

Repes a DVD-szerkesztő szíve akkor, ha egy olyan fantasztikus teljes játék lapul mellékletünkön, ami nemcsak magyar nyelvű és steames, de mérete is kifejezetten barátságos. Azért is öröm ez, mert ilyenkor jut egy kis hely további videotesztek és videók felpakolására, amit most szépen meg is tettünk. Így került fel például korongunkra a szupernépszerű GTA V legújabb előzetese, amiben a szereplőket mutatják be nekünk, valamint egy rövidke kedvcsináló a Bethesda új horrorjátékából, a The Evil Withinből.

PC GURU LIVE videotesztek

Még mielőtt beköszöntene a nyári uborkaszezon, és a videotesztek pótlása végett elkezdenénk Chris sütés-főzés oktatófilmjeit feltenni DVD-mellékletünkre, befutott hozzánk pár érdekesnek tűnő játék, amelyekről nemcsak hagyományos tesztet, hanem videotesztet is készítettünk. Itt van rögtön a hihetetlenül jól kinéző Metro: Last Light, amibe még a májusi megjelenés előtt sikerült bepillantanunk, s ha már ott jártunk, videót is rögzítettünk belőle, amit aztán megvágva feltettünk a korongra.

PC GURU EXTRA minecraft modok

Mivel a magazinunkban található Minecraft-rovat egyre közkedveltebb, és mert olyan témákat boncolhatunk, melyekhez szükség lehet egy-két digitális anyagra is, rovatunkat most kiterjesztettük DVD-mellékletünkre is. Ennek köszönhetően pár Minecraft-pályát is találtok lemezünk Extra könyvtárában, melyek a legkülönfélébb köntösbe bújtatják kedvenc pixelbányász játékotokat. Érdekel, milyen lehet a Minecraft, ha nyakon öntik egy kis Far Cry 3-mal? Ha igen, akkor megtudhatod, ha feltelepíted a modokat!

PC GURU EXTRA papercraft

Szerkesztőségünkben egyre nagyobb népszerűségnek örvendenek az úgynevezett papercraft modellek. Hogy mi is az a papercraft? Lényegében nem más, mint kivágható, összehajtogatható papírfigurák, melyek a kedvenc rajzfilmfiguráktól kezdve egészen a Minecraft-szereplőkig bárkit ábrázolhatnak. Nos, ezekből válogattunk most össze nektek egy csomagot, melyeket csak ki kell nyomtatni, aztán jöhet az olló és a ragasztó. Ezzel próbára tehetitek kézügyességeteket, és feldobhatjátok számítógépes asztalotokat. Mármint az igazit.

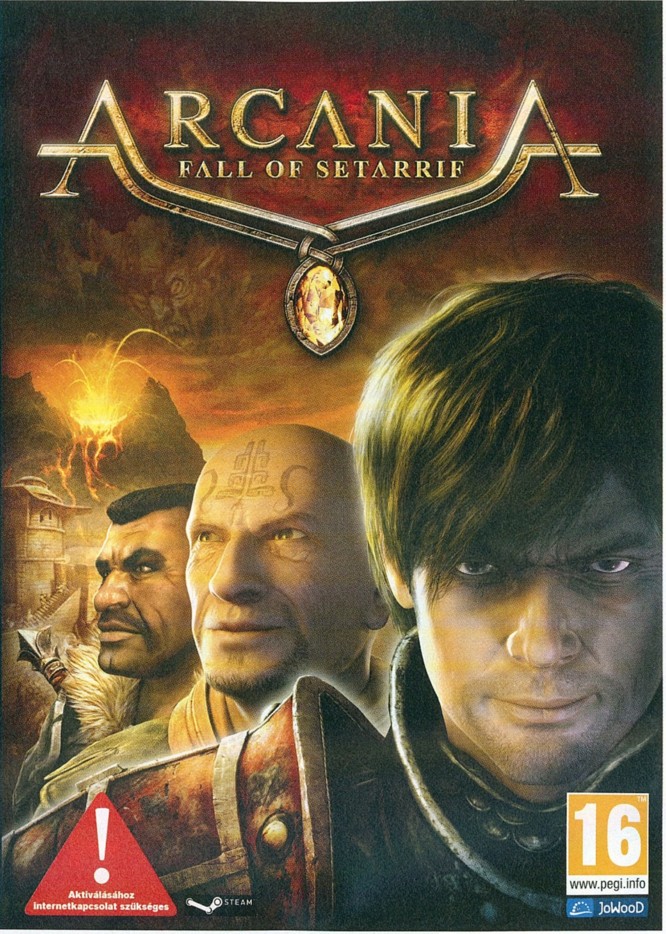
VIDEOTESZTEK A DVD-N

Battlefield 3: End Game • Defiance • Injustice: Gods Among Us • Metro: Last Light • Resident Evil: Revelations • The Walking Dead: Survival Instinct

pcguru DVD

ARCANIA: FALL OF SETARRIF

2013/05



A következő Xbox

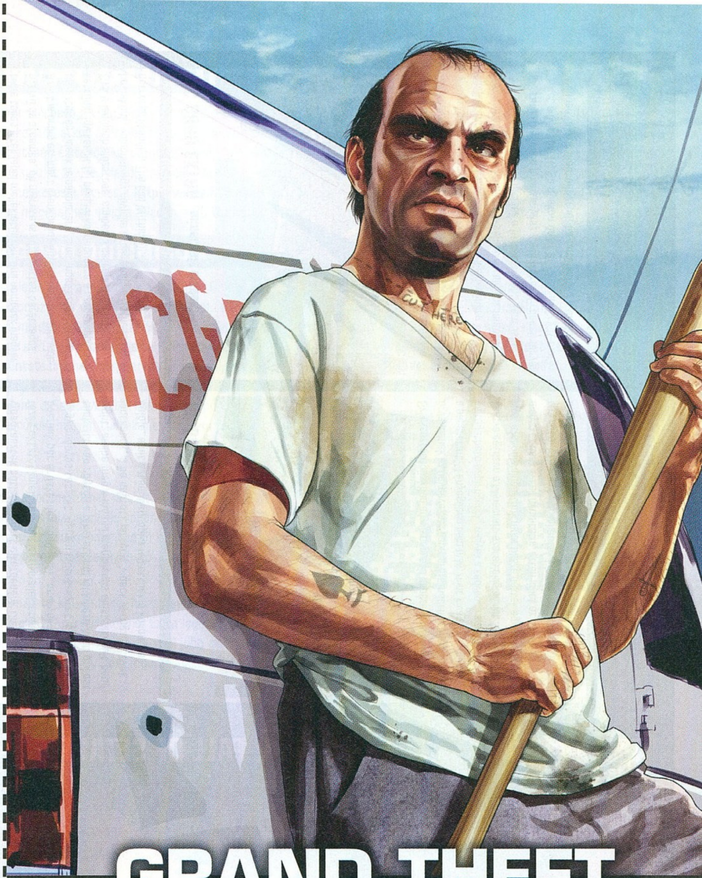
ELŐZETES Jelen sorok írásakor kereken két hét maradt a következő generációs Xbox bemutatójáig, de mire a lap az újságosokhoz kerül, szinte már csak pár óra lesz a jeles eseményig. Ezer és ezer pletyka született az elmúlt években, konkrétumot viszont még mindig nem tudni arról, hogy milyen ellenféllel is készül a Microsoft az egyelőre lenyűgöző PS4-gyel szemben.

GRID 2

TESZT Két ízben is alaposabban körbejártuk a GRID 2 istállóját, leírva mindent, amit csak az autós játékról tudni lehet, de még így se láttunk mindent. Arról például fogalmunk sincs, hogy élesben is annyira élvezetes és változatos-e a multiplayer, mint amilyennek legutóbb tűnt; júniusban ezt is kiderítjük.

Remember Me

TESZT Nilin kisasszonnyal és játékával, a francia gyökerű Remember Me-vel már futottunk egy kört pár hónappal ezelőtt, júniusban viszont már a teljes verzió végigvitelével és alapos bemutatásával tudjuk ellenőrizni, hogy a látottak és hallottak vannak-e annyira izgalmasak és ötletesek, mint amilyennek az első pár óra alapján tűntek.



GRAND THEFT AUTO V

Ismét utazunk, ezúttal Varsóba, hogy a hagyományosan zárkózott, a sajtóval csak érintőlegesen foglalkozó Rockstar lásson vendégül minket. Most 2013 talán legjobban várt játékát, a Grand Theft Auto V-öt nézzük meg, kiderítve, hogy tényleg ez lesz-e az eddigi leggrandiózusabb GTA-epizód, vagy csak a marketingrészleg végzi túl jól a munkáját.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

JÚNIUS 13-ÁN

JELENIK MEG!

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

ÉVES, FÉLÉVES ÉS NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉS VÁLASZTHATÓ BÓNUSZ PC-S JÁTÉKKAL!

Metro: Last Light

Negyedéves (3 lapszám) 10.990 Ft
Féléves (6 lapszám) 14.990 Ft
Éves (12 lapszám) 21.990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

StarCraft 2: HotS

Negyedéves (3 lapszám) 11.990 Ft
Féléves (6 lapszám) 15.990 Ft
Éves (12 lapszám) 22.990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

SimCity

Negyedéves (3 lapszám) 10.990 Ft
Féléves (6 lapszám) 14.990 Ft
Éves (12 lapszám) 21.990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

BioShock: Infinite

Negyedéves (3 lapszám) 11.990 Ft
Féléves (6 lapszám) 15.990 Ft
Éves (12 lapszám) 22.990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

Splinter Cell: Blacklist

Negyedéves (3 lapszám) 12.990 Ft
Féléves (6 lapszám) 16.990 Ft
Éves (12 lapszám) 23.990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

A PC Guru előfizetés mellé a **SPLINTER CELL: BLACKLIST UPPER ECHELON** kiadását biztosítjuk az előfizetőinknek, ami az alábbi bónuszokat tartalmazza: **Dead Coast bónuszpálya** (letölthető tartalom), **extra játékbeli tárgyak** (arany éjjellátó, szellemcsizma, Upper Echelon öltözet – letölthető tartalmak), **poszter**, és egy **különleges SCB Karambit 4 GB-os USB-kulcs.**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 PC Guru magazin) SSD MEGHAJTÓVAL!

Kingston SSDNow V+300 60 GB meghajtó

Új előfizetéssel: 27.990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 26.990 Ft

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 PC Guru magazin) GAMER EGÉRREL!

ASUS UX300 GAMER EGÉR

Új előfizetéssel: 11.990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 10.990 Ft

Ha előfizetsz egy évre, 2013-ban az alábbi játékokat biztosan megkapod a magazin mellékleteként:

- Arcania: Fall of Setarrif
- Alan Wake
- Alan Wake: American Nightmare
- Painkiller: Hell & Damnation

Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a webshop! www.pcguru.hu/elofizetes
Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36 20-599-4697-es telefonszámon.

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

ÉVES, FÉLÉVES ÉS NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉS VÁLASZTHATÓ LEGO JÁTÉKOKKAL

Negyedéves előfizetés (3 lapszám) + 1 választható LEGO játék	Féléves előfizetés (6 lapszám) + 1 választható LEGO játék	Éves előfizetés (12 lapszám) + 1 választható LEGO játék
Új előfizetőknek: **15.490 Ft**	Új előfizetőknek: **18.990 Ft**	Új előfizetőknek: **25.990 Ft**
Hosszabbítóknak: **14.990 Ft**	Hosszabbítóknak: **17.990 Ft**	Hosszabbítóknak: **24.990 Ft**

AZ ELŐFIZETÉSEK MELLÉ VÁLASZTHATÓ LEGO JÁTÉKOK:

LEGO 76001

A Denevér Bane™ ellen: Tumbler üldözése

Elemek száma: 367 Minifigurák száma: 3

LEGO 6863

Batwing csata Gotham fölött

Elemek száma: 278 Minifigurák száma: 3

LEGO 9471

Uruk-hai™ serege

Elemek száma: 257

Minifigurák száma: 6

LEGO 9492

Tie Fighter™

Elemek száma: 413

Minifigurák száma: 4

LEGO 9494

Anakin's Jedi Interceptor™

Elemek száma: 300

Minifigurák száma: 5

Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a pcguru.hu! www.pcguru.hu/elofizetes

Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36 20-599-4697-es telefonszámon.